20款游戏情报公开热力无限!!任天堂特稿双箭齐发!!

2002 10

# GAME SOFTWARE 电子游戏软件

总第九十九期

定价 8.4元



## 怒涛攻略

- 钻地小子ADVANCE
- 真·三国无双2 猛将传
- V玛斯塔传说
- 机动战士高达战记
- Z.O.E 2173
- 四狂神传说外传
- 牧场物语3
- 携带电兽2

## 无双报道

- 忍Shinobi
- DOA极限沙滩排球
- 口袋妖怪 红·蓝宝石
- 球队创造ADVANCE
- 真·女神转生 恶魔少年
- CAPCOM全明星格斗
- 盗墓者:黑暗天使
- 钻地小子之钻地乐园
- 爱心之吻
- 真魂斗罗
- 寂静岭3
- 血腥左轮

## 特别策划

# 马里奥与任天堂原力

专家解读GC外形的「亲切感」与「中性化」

## 焦点新闻

任天堂:山内溥的超级计划?

索尼、任天堂年内中国攻略始动?

坂口时代终结!?探究史克威尔的新体制!

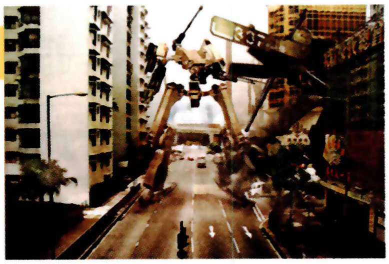

PlayStation®2
到处都是冒险
父亲教给我的就是这样
我终身难忘
一直以来，我都向往像父亲一样去冒险。
从小父亲就鼓励我冒险
年龄小并没有关系
重要的是打开封闭的心勇敢向前
这才最最重要的东西……
我至今从没有忘记过
父亲的教诲
我已完全记下
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン


CHUN SOFT
ENIX
なんと トルネコの目の前に いきなり
不気味な ほら穴が 現れた！
1F Lv25 HP273/273 114G
イネスは キアリーを となえた！
Lv 1 HP 15/ 15 0G

# 编辑手机

又是新一期了，距离杂志百期已经进入倒记时状态。先说本期，未附送别册而变为80面彩页，离全彩仅一步之遥。虽然并非全彩就是好，但在目前国内的大形势下，电软在保持自己风格的同时，我们当然不能总是跟在别人屁股后面。能够给大家一个崭新的面貌，奉献更加精彩的内容，加大信息的时效性等等，这些都将在近期实现。

## 风林



■熬过了八月的沉寂，九月开始，游戏业总算开始恢复了生机。除了期待中的大作陆续推出外，月中的东京游戏展将是看点所在。风林无缘亲临现场，不过还是托朋友去代为“探望”，顺便捎回点赠品，大家不妨看看下期闯家是否能够带来些惊喜。

■买了张惠妹正版，感觉气势不过当年。虽然自己算不上MEI的迷，但面对音像店的强力推销实在盛情难却，这20元算是白扔了……




■19800日元的“铁骑”，真是令人垂涎。不过若玩起来的话就实在是比较麻烦的事情，不仅仅是要购买全套的设备，而且玩之前还要准备个够高度的桌子才行。不然脚丫子可踩不到踏板。另外，电视方面是个问题，低于29寸的话几乎无法再现原作的魄力，再加上没有四喇叭的支持，你说，还玩个嘛劲儿?

## 天师



GGB后起之秀、9式PILOT上海PENNY的表现令人刮目，也算了却了斗战胜13(中队称号：13式氏)的一桩心愿。近日更得知“武装雄狮”网络化的消息——GG：Devine，PC版对应NET，并会在PS2和XBOX上登场(家用版由GAME ARTS亲自主理)。

501中队全体队员都很期待GGD，但普遍担心GA把GG包给韩国PC厂商之后游戏会变味儿，而且网络化会是怎样的结果尚难以预料！

但天语知道GUNGRIFFON被延续下来了，这对501中队而言才是最重要的。GGB精神决不能忘却。




前段去特级影院看了蜘蛛侠、精灵鼠小弟2(天语喜其猫)、风语者等片，郁闷的心情终得以缓解。那么希望随着电软的改革，我们能给读者带来更多更好的新鲜内容吧……

## 宇部



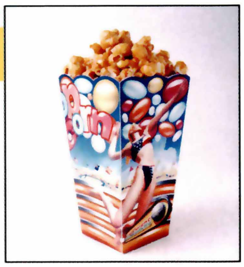
●经过长达4个多月的酷暑天气，北京终于进入了金秋季节。双休日抽空爬了一次香山，充分享受到难得的清新空气，心情自然舒畅无比，只是由于长时间不运动，回来后腿部酸疼了差不多一星期。



●本月宇部最期待的游戏当然是9月27日发售的《星际火狐冒险》（GC），据说这将是长达100小时的动作AVG，看来国庆节的7天长假又得“陪”进去了。

●最近去网上商店买到了希区柯克导演，格里高利派克领衔的恐怖片《爱德华大夫》，这是给我在上小学时留下极深印象的外国电影，片中营造的恐怖气氛是许多充斥鬼怪血腥的影片所无法比拟的。只可惜现在的光盘已经不是那时上影的中文配音了，稍感残念……

## PERFECT



●丙申月，万事大吉，宜出行。

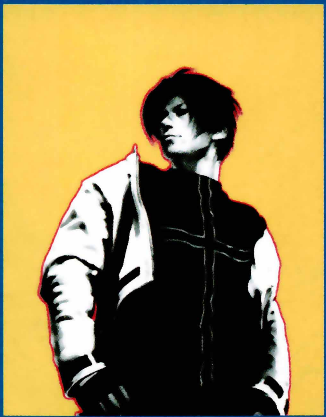
●虽然天气好，宜出行，但是因为工作忙，还是没时间好好体会节假日的快乐。唯一的休闲就是看DVD。买了许多经典影片的D9盘作为收藏，有空的时候重新看一遍老片也别有情趣。



●经过暑期的发售旺季后，业界进入淡季。不过厂商通常会选择在这期间公布大作，好好吊着玩家的胃口，在年底发售的时候大捞一笔。所以游戏迷不用担心，不久就会重现“好游戏多得玩不过来”的繁荣景象。

●GBA版FFT的画面终于公开了！记得当初PS时代的最大遗憾就是没有把FFT打穿。不知松野泰己在这次的故事中会给我们带来怎样的惊喜。

●从每天喝鲜橙多过渡到每天饮茶！



本期封面：格斗之王2002

# GAME INDEX


**PS2**

忍Shinobi ........ 4
血腥左轮 ........ 11
寂静岭3 ........ 12
盗墓者：黑暗天使 ........ 14
真·魂斗罗 ........ 15
爱心之吻 ........ 18
机动战士高达战记 ........ 82
真·三国无双2 猛将传 ........ 86

**XBOX**

DOA极限沙滩排球 ........ 6
SEGA GT 2002 ........ 16

**GC**

钻地小子·钻井乐园 ........ 10

**AC**

CAPCOM全明星格斗 ........ 17

**GBA**

恶魔少年 光之书＆暗之书 ........ 8
创造球会GBA ........ 13
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 ........ 19
四狂神传说外传 沉默的遗迹 ........ 77
V玛斯塔战记 ........ 90
终极地带ZOE 2173 ........ 95
携带电兽2 ........ 98



月刊／每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505／TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元



电子游戏软件 GAME SOFTWARE


# CONTENTS


VOL.99 2002/10



**攻略人行道**

## 真·三国无双2猛将传 制霸研究
究极隐藏要素迅猛公开 ........ 86

## V玛斯塔战记 完全攻略
GBA最新RPG游戏权威指导 ........ 90

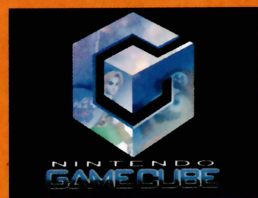
机动战士高达战记 机师指南 ........ 82
四狂神传说外传 沉默的遗迹 一期攻略 ........ 77
终极地带ZOE 2173 攻略指南 ........ 95
携带电兽2 完全攻略 ........ 98

**特别策划**

史上最强的动作游戏能不能使GC势头崛起？
## MARIO与任天堂原力 ........ 33

探讨任天堂家用机设计的奥秘
## GC的亲切感与个性化 ........ 50

一起接近著名制作者高桥兄弟
## 太阳的黄金 高桥兄弟访谈 ........ 39





**无双报道**

忍Shinobi ........ 4
DOA极限沙滩排球 ........ 6
恶魔少年 光之书＆暗之书 ........ 8
钻地小子·钻井乐园 ........ 10
血腥左轮 ........ 11
寂静岭3 ........ 12
创造球会GBA ........ 13
盗墓者：黑暗天使 ........ 14
真·魂斗罗 ........ 15
SEGA GT 2002 ........ 16
CAPCOM全明星格斗 ........ 17
爱心之吻 ........ 18
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 ........ 19

**游戏研究所**

超级马里奥A2 ........ 41
钻地小子ACE ........ 42
牧场物语3 ........ 43

**格斗天书**

疯的高手心得 ........ 54
合金弹头4 ........ 55
女性角色的半边天 ........ 58

**科普园地**

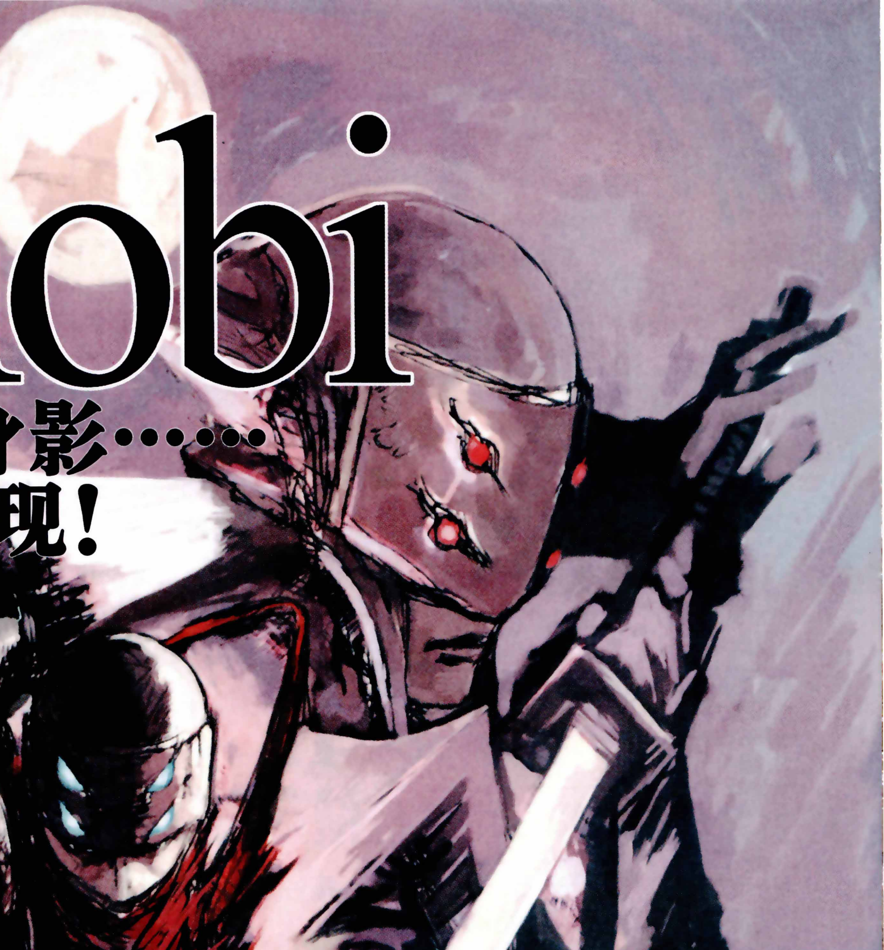
网页游戏全方位接触（2） ........ 60
EZ FALSH玩烧录FC ROM的提示 ........ 61
中国GBA游戏开发者访谈 ........ 62
PS2＆GBA热点话题 ........ 63

**其它栏目**

编辑手札 ........ 2
目录 ........ 3
游戏新闻眼 ........ 20
中国电玩榜 ........ 26
编辑点评 ........ 28
电新直击 ........ 48
插画欣赏 ........ 56
大墙画廊 ........ 64
闯关族的家 ........ 65
当月游戏发售表 ........ 71
秘技天地 ........ 72
东游记（2） ........ 81
漫画欣赏：生化危机体验记 ........ 100
龙哥热线 ........ 104
游戏点评 ........ 106
游戏新作情报 ........ 110
游戏古玩街 ........ 112



本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。



# Shinobi

## 2名现代忍者的身影……在月光下忽隐忽现！

**世嘉MD的传世名作《超级忍》曾在全世界范围内受到玩家的欢迎。这次融合原作DNA与崭新操作系统，最强劲的忍者游戏即将登场PS2!!临场感十足的精美画面，超越传统概念的超级速度感，以及深邃而宏大的世界观设定……在21世纪复活的《Shinobi》将会成为关注的焦点!!**







## 世嘉献给玩家的最强忍者游戏终于要和大家见面了!!

| PS2 | 厂商：SEGA | | 发售日：2002.12.5 |
|---|---|---|---|
| | 类型：杀阵ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

ACT大作《SHINOBI》（忍）的正式名称已经确定，终于迎来了发售前的最后冲刺。到目前为止，我们只得到了主人公和几名角色的情报，这次我们将继续为大家解说系统的特点以及详细的故事背景，当然读者也可以欣赏到大魄力的游戏插画。尤其要提醒各位的是：本游戏已经确定12月5日发售！





爽快感超凡脱俗　千锤百炼

# 缔造动作要素与故事情节的超华丽融合

游戏的最大魅力在于超高速的动作，这些要素中融入了以“阵杀”为代表具有独创性的演出效果。首先，我们来解说一下游戏中最有代表性的3个要素。另外，《SHINOBU》的魅力不仅局限于动作部分，深奥的世界设定、多彩的角色、曲折的情节都凝聚着制作者的心血，可以与当今的任何ACT大作媲美。



秀真 HOTSUMA

忍术中最顶尖的令人畏惧的正统派高手

蒼蛟龍 AOMIZUCHI

残杀胧一族男女老幼的神秘蒙面忍者

## 魅1力 高速而连贯的动作让人感觉呼吸困难




←随风飘动的围巾更逼真地表现出了速度感。

特别值得一提的是，凌驾于传统动作ACT之上的各种超高速动作，游戏中的角色充分再现了忍者神出鬼没的身手。只要挑战过一次，你一定会被风驰电掣的速度感所深深吸引。而且不仅是主人公，不断向游戏者袭来的敌人也一样是动作敏捷的忍者，相信大家一定会体验到充满紧张感的战斗。

## 魅2力 布满各种机关的游戏舞台

游戏舞台设定在东京，坍塌的高楼大厦、鳞次栉比的平民住宅区将成为战场。游戏者时而穿梭在迷宫中，时而飞身掠过仅有几个落脚点的险径，与怪兽厮杀，可以充分体验闯关的乐趣。





←↑燃烧的民宅、被钢筋水泥包围的地下室，每个舞台都有着各自的特征，舞台深处等待着游戏者的是什么样的敌人呢?

## 魅3力 可以令成功感与爽快感更上一层楼的杀阵特技登场

↓在瞬间击倒敌人的精彩演出随处可见。

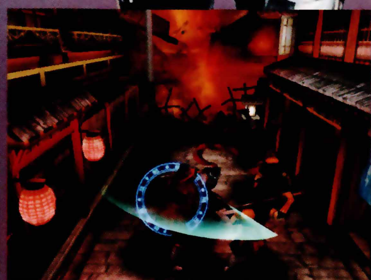
收刀入鞘的同时敌人已被斩倒地——充分再现时代剧的特征。本作将这种表演发挥的淋漓尽致。在酷毙的“武打镜头特写”中，如果一定时间内作掉一定数量的敌人，就会插入群敌同时应声倒地的特写镜头。如果你能达到身手敏捷的操作要求，就能充分享受到斩杀敌人的爽快感与成就感。这可是超级的快感。好好玩吧!

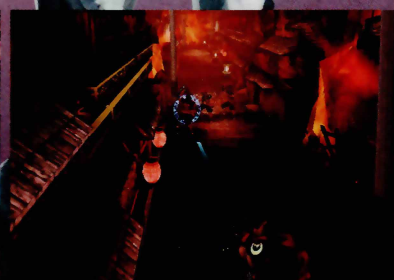












本作主人公是胧一族掌门秀真。一直以来，胧一族隐藏在历史舞台的背后，与不为人知的邪恶势力作战。秀真凭借强韧的肉体和各种绝技沉着冷静地完成了无数艰巨任务，是个不愧于掌门之名的优秀忍者。然而，他曾经遵照族中的家规亲手杀死了自己的哥哥，心中留下了极深的伤痕。

满头银发，将真面目隐藏在面具后面的忍者。不知出于何种目的，他袭击了胧一族的村子，杀死了除秀真之外的所有人。胧一族的强大战斗力屈指可数，但是他凭借一个人的力量就将其彻底毁灭，可见功夫非常了得……那么他究竟是什么人呢?

## 故事背景 胧一族发生灭门血案，东京也成为了魔都……

21世纪初叶，东京发生了一场比关东大地震规模更大的超强地震，整个东京化为了一片瓦砾的废墟，完全中止了首都的机能。在混乱中，临海副都心处出现了一座诡异的黄金城。与它遥相呼应的是，东京市区出现了被称为“式神”的神秘生物。繁荣的大都市东京顷刻间化为了怪物盘踞的巢穴。

不过，恶梦还不仅于此。在发生大地震的同时，曾经在历史舞台背后多次拯救世界的“胧一族”遭到了神秘忍者·苍蛟龙的突然袭击，除了当时不在现场的掌门秀真外，全族的男女老幼都惨死在苍蛟龙的手下。这件惨剧为胧一族的漫长历史划上了一个带着血渍的终止符……

此后的30天里，由于式神的袭击，救援工作受阻，东京仍然处于混乱之中。为了打破这种情况，一名男子接受了夺回首都的命令，他就是秀真。现在他不得不将一族的血案抛在脑后，身背掌门的信物“恶食”，单身奔赴曾被称为东京的魔都。然而，他还不知道，杀死胧一族的仇敌正在等待他的到来……



**最近我们又获得了最新情报！这里将为大家公开瞳与雷芳的亲热镜头，全国DOA迷可不要因此醋意大发哦！！**

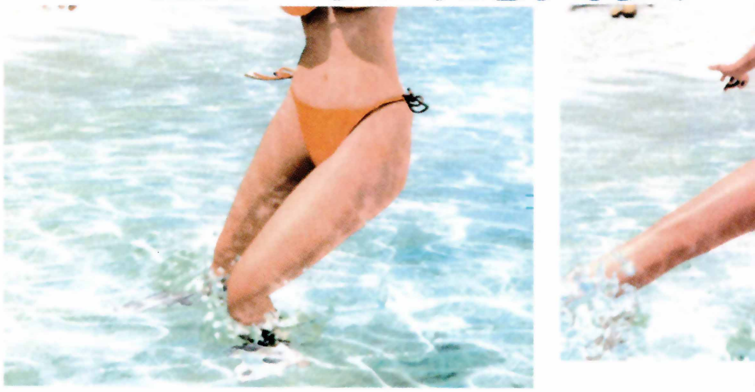
告诉大家一个好消息，我们成功地获得了瞳和雷芳的秘密动画片段！这些画面将出现在游戏的开场动画中。当然，开场动画中将会为8位角色提供各自的特写镜头，各位美女的忠实拥护者终于如愿以偿了。而且说不定看到她们私生活的一面呢！不过各位千万不要在开始游戏之前就被美女们弄得神魂颠倒，否则就无法体验白热化的排球对决了！操控性感女神进行的沙滩排球是不得不玩的，不得不看的，也是不得不狂喷鼻血的。好了，闲话少说，赶快进入美女的世界吧。

# DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

## 死或生 极限沙滩排球

| XB | 厂商：TECMO | | 发售日：2002年秋 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：未定 | 监制：板恒伴信 |

# XBOX一年四季都是夏天 与8位性感女神共度



## 美丽的雷芳戏水！

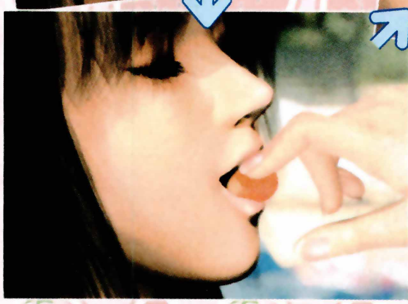
在扎克岛的海滩上，雷芳与瞳正在互相泼水嬉戏。这里介绍的场景仅是动画的一小部分，其实整个片断的时间非常长。另外告诉大家的是，动画中MM肌肤的颤动非常真实。

## 两人的关系好像熟透草莓一般甜蜜



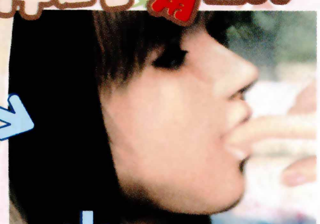






## 手指伸进了嘴里!?







←等一等。这张照片可有点危险。我也想让雷芳喂我吃草莓。心跳加速中！

### 瞳的个人档案

国籍：德国　年龄：18岁
身高：160厘米
体重：49公斤
三围：90/58/85
血型：O型
生日：5月25日
喜欢的食物：沙巴（德国著名点心）
爱好：烹饪
喜欢的颜色：天蓝色
大赛成绩：第3次DOA大赛第3名

### 雷芳的个人档案

国籍：中国　年龄：19岁
身高：163厘米
体重：50公斤
三围：87/55/86
血型：B型
生日：4月23日
喜欢的食物：杏仁豆腐
爱好：芳香剂疗法
喜欢的颜色：黄色
大赛成绩：第2次DOA大赛第2名

## 瞳 & 雷芳

在海滩的遮阳伞下，雷芳正在喂瞳吃草莓，两个人的关系好像非常亲密。如果她们俩在比赛中搭档的话实力会大为增强吗！？



→扎克岛上的娱乐设施真不少，玩家随时可以点播自己喜欢的歌曲。

## 广播电台系统

游戏中的广播电台会为游戏者播放与热带海岛的氛围极为相称的BGM！电台收录的歌曲以海外歌手为主，据说现在还在挑选之中。不仅如此，玩家还可以将自己喜欢的CD歌曲录制进游戏播放。当然了，XBOX可以将歌曲保存在内置的硬盘中。



## 从海岸边的广播电台进行现场播放！





←↑演播席罩着玻璃，可以从外边看到里面的景象。节目主持人是否会由《死或生》系列的角色担当呢？令人期待！

# 梦幻般的美好时光！

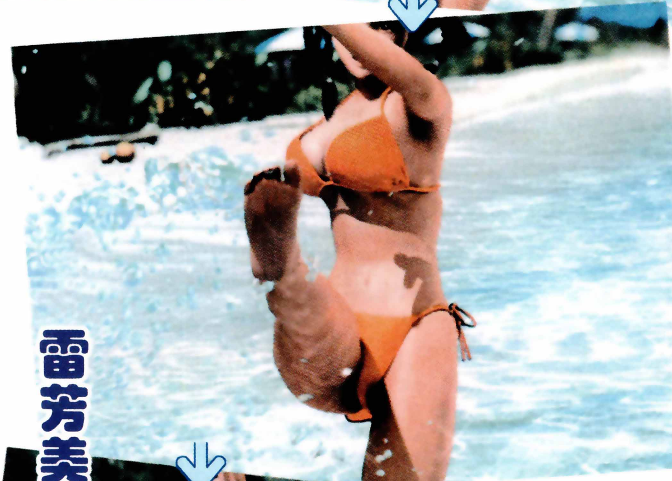




## 快快登录自己喜欢的音乐吧




→绿色文字表示原有的BGM，可以通过右侧三角形的音量槽调节每首BGM的音量。



### 这里请看制作人的只言片语　游戏收录了许多著名歌曲！

扎克岛上的广播电台会播放许多歌曲作为比赛的BGM。一开始的时候，为了充门面我曾经说过要录入100首歌曲，不过最后我还是决定用游泳衣和首饰的数量充门面（笑）。不过，我这次真的挑选了许多著名歌曲，这些欢快的歌曲与《DOAX》的热带氛围非常和谐。当然片尾曲也很动听，敬请期待！

## 雷芳美丽的纤纤玉腿







## 将水花溅在了我的心里！

←↑雷芳是太极拳高手，打水仗时也不忘使用华丽的腿技。碧蓝大海中雷芳的肌肤闪烁着健康的色彩。这一腿就要我踢倒在地了！

# 真·女神转生 デビルチルドレン

## 光之书 暗之书

| GBA | 厂商：ATLUS | 发售日：2002年11月 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 监督：冈田耕始 |

**《真·女神转生——恶魔少年》的最新作终于在GBA上登场了。游戏的主人公与冒险舞台全部焕然一新！这次，我们将为大家介绍游戏中备受瞩目的世界观和系统设定，并且公开新增加的恶魔。GBA玩家务必留意！**









## 巴尔哈拉与魔界的关系是!?

## 故事舞台转移到异世界……

突然出现在仁与亮两人面前的“时空扭曲”现象，令原宿小学陷入了奇怪的异常状态。转校生亚美告诉两人，她来自与时间扭曲现象密切相关的异世界“巴尔哈拉”，此行的目的是寻找能够拯救世界的救世主。故事从这里开始产生分支，仁前往“巴尔哈拉”开始了《光之书》的旅途，而亮则前往魔界展开《暗之书》的冒险。由于故事情节和游戏系统均不相同，因此要解开所有的谜团必须把两个版本全部打穿。

### 原宿小学 ～共通部分～



←所有的一切都源自人们发现了传说中的恶魔图鉴。

**向主人公袭来的恶魔使者!!**







↑←从巴尔哈拉追踪亚美而来的恶魔莫非是敌国军手下的爪牙？

### 前往巴尔哈拉 ～光之书～

仁、莱娜、亚美3人穿过时空之门，到达了被称为异世界的巴尔哈拉。在这里，我将为大家介绍《光之书》的舞台巴尔哈拉以及部分故事情节。巴尔哈拉建造在奇异的时空之中，大地全部漂浮在空中。各地的高低差距非常之大，但是自然景观丰富，拥有各种各样的城市。现在，巴尔哈拉的大部分地区都在皇帝的统治之下，任何反抗皇帝的人都将被关押进插翅难逃的火焰炼狱。据说在巴尔哈拉的某个地方，有一座能够穿梭时空的时间之塔……在皇帝铁腕统治的世界中，仁一行能够找到回到现代世界的方法吗？他们能够解开发生在自己身边的谜团吗？

**寻找救世主……**




↑前来迎接亚美的瞬也是巴尔哈拉的居民，他在学校的屋顶上向众人介绍了这个世界的状况……

↓在柜台后面站着真女神系列中大家非常熟悉的角色——雪之妖精！这里像是巴尔哈拉的某个设施。



**这里是冰天雪地!?**

## 从截然不同的冒险路径出发

### 前往魔界 ～暗之书～

仁出发后，亮独自穿越魔界之门前往魔界。在《暗之书》的舞台魔界中，不仅会发生与《光之书》相同情节，登场的恶魔以及恶魔的合体方法也会有很大差别。




**这就是魔界？**




↑从魔法阵中出现的该兽将成为亮的得力搭档。



↑→原来传说中的魔界比想象中的明亮许多

## 截稿前我们得到了关于强化恶魔伙伴的最新情报!!

仁与亮虽然能够通过战斗升级，但是他们两人的搭档索尔莱昂（兰德）与海隆（该鲁）却不能通过战斗增强力量。只有把它们与其他仲魔合体，在满足一定条件后才能够获得强化。在本作中，伙伴恶魔获得强化后,形态就会发生各种变化。伙伴的进化共分为四个阶段,而且变形的种类也多种多样。虽然产生分歧的条件目前还不知道，不过可以从名字前面增加的“神圣”、“黑暗”等名称，以及变化后的外形上推测该形态的特征与属性？右面的表格为我们提供了几种合成的范例，这些只是游戏中的非常微小的部分哦！




## 150只以上的新恶魔隆重登场

包括前作中出现的恶魔在内，游戏中共有360只以上的恶魔登场。收集全部的恶魔，乐趣自然成倍增加（难度也成倍增加）！下面将为大家介绍其中的几只新恶魔。

### 雨女



擅长跳舞的少女恶魔，虽然外表很可爱，但是生就一副灵牙利齿，说话不饶人。

### 巴基艾尔



堕天使之一，统治着身为天使时曾守护过的双鱼座。性格执着，少言寡语。

### 纳萨



制造云彩，给人们带来幸运的神。在人们的身边入睡，生病的人就会立刻痊愈。

### 卡索



住在火山中，外形像老鼠的恶魔，皮肤不怕火焰。行动敏捷，脾气火爆。

## 剧情出现分支选择!?




←↑伴随情节的发展，有时主人公必须面临选择，慎重考虑后再作出决定。

剧情变化了







←仁一行遇到了协助叛乱军行动的奈绪美。也许是因为其密探身份，奈绪美的态度很冷淡。

## 巴尔哈拉的居民

下面介绍一下与巴尔哈拉相关的角色，包括前来学校屋顶迎接亚美等人的瞬、在巴尔哈拉结识的朱蒂和奈绪美等。他们三人究竟与故事有什么关联，与皇帝的统治、反抗帝国的叛乱军、时间扭曲，以及巴尔哈拉又是什么关系呢？大家到游戏中一探究竟吧！

### 朱蒂



叛乱军的一员，性格爽朗不亚于男性，但是也有感情丰富脆弱的一面。不擅长用谈判解决问题，喜欢诉诸武力的美丽女孩！

### 瞬



巴尔哈拉的恶魔少年，叛乱军的核心战斗力。虽然个性不拘小节，外表傲慢，但是拥有纯洁无垢的灵魂，是值得信赖的好伙伴。

### 奈绪美



利用在酒吧演奏钢琴的机会为叛乱军进行间谍活动。非常憎恨敌国军，在背后给予瞬与朱蒂鼎力支持，掌握关键情节的角色。

## 寻找惟一答案

### 发现了非常熟悉的商店




←在这里能够为仲魔治疗气绝状态，是非常有用的地方。看样子应该是魔界的商店。

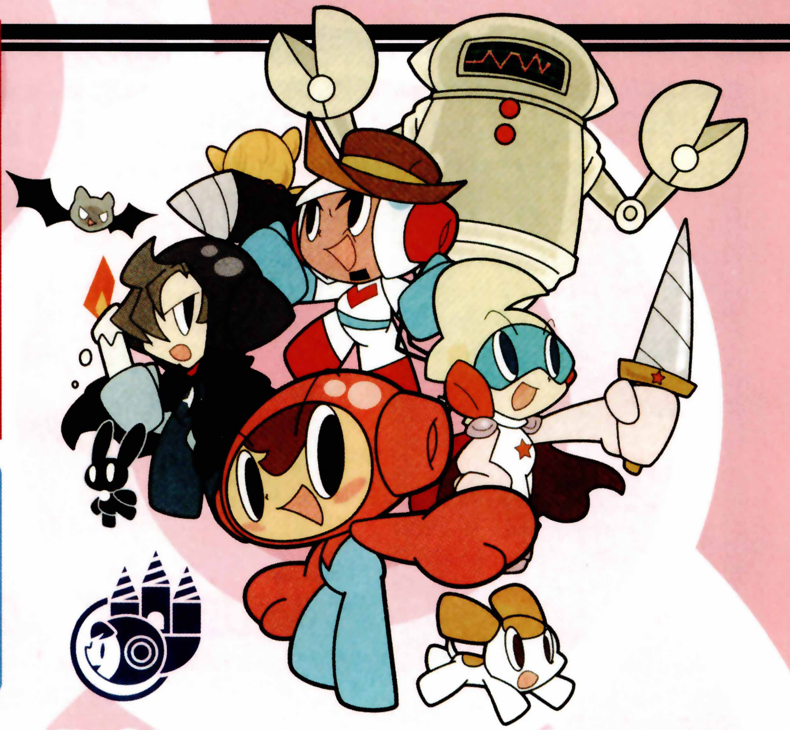



↑掌握世界命运的恶魔少年究竟是什么样的人！

## 真女神的好消息!!

《真·女神转生——恶魔少年光与暗》的TV动画版将于2002年10月5日开始在东京电视台的相关电台播放。羡慕日本玩家的同时，也祝愿我们能早点在国内看到吧！





我为大家带来了钻地小子的最新情报，这个令人忍俊不禁的挖洞游戏不仅变得更加可爱，内容和系统也获得了大幅强化。GC的好游戏越来越多了。

| GC | 厂商：NAMCO | | 发售日：2002年11月 |
|---|---|---|---|
| | 类型：挖掘ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

# 游戏详细内容终于公布于众！
# 主题公园"钻井乐园"即将开张

令人着迷的挖洞游戏《钻地小子》系列的最新作终于在GC上登场！游戏的舞台是位于地下500米处建造的主题公园，名为“钻井乐园”！游戏者将在这里挑战5个凝聚了制作者心血的极具魅力游戏。新作中搭载了崭新要素，不时会出现令人大吃一惊的表演，等待着大家的将是别具一格的乐趣。不仅如此，GC版还首次实现了4人对战，值得玩家关注。



↑钻地小英雄光临NGC了。




↑笑容四溢的幸福国度，地下最大的主题公园终于开张了，生意非常火爆啊！



←在由钻井协会与地下王国共同开发的钻井乐园中，会有千变万化的娱乐节目等待着大家的参与。

## 令玩家欢呼雀跃 兴奋不已的节目 隆重上演！

我要挖遍地下主题公园的每一个角落！

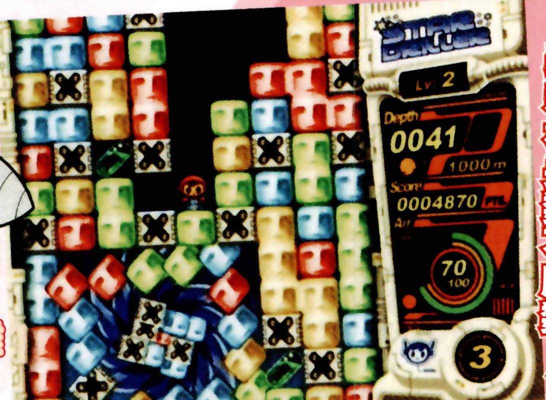






↑究竟要挑战什么样的挖洞游戏呢？真是非常期待啊！



崭新机关数不胜数！



## 啊!! 精彩表演随处可见

←由于增加了许多前所未有的崭新要素，本作将令更多的玩家欲罢不能。

# RED DEAD REVOLVER

血腥左轮



游戏中会不断出现“骑马追赶歹徒，飞身跃上火车”的场面。在这个充满暴力的世界里你能做一名称职的“西部牛仔”吗？



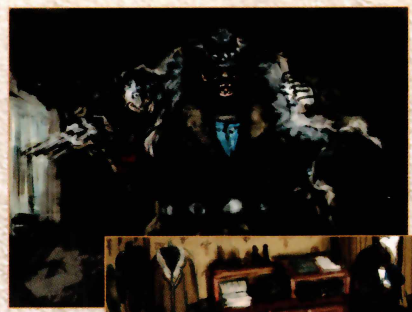
| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

## 当人们不得不用子弹决定一切的时候

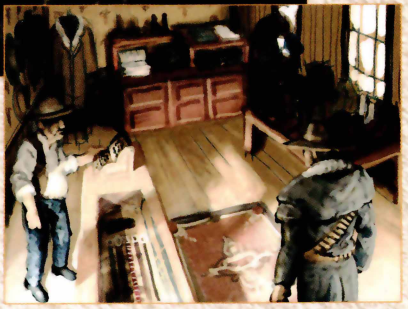
本作舞台设定在美国西部。这里干燥的空气中混杂着血腥的气味，人们生活在暴力的统治之下。游戏主人公名叫“莱德汉特”，他在流氓无赖横行无忌的西部四处流浪，用手中的枪解决各种各样的事件，是个精明强干的赏金枪手。这个游戏的广告词是“当人们不得不用子弹决定胜负的时候，你的生存方式将阐述男子汉的价值”。在这部作品中我们可以感受到开发者对西部电影的执著。



↑如此精美的设定原画好像只有在画廊才能见到！美工实力令人信服。

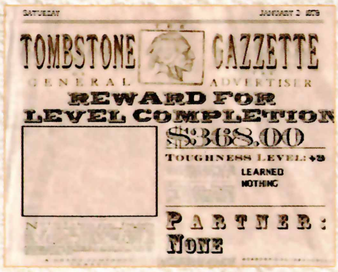


←铁道、火车、衣着华丽的女人、小镇上有权势的胖子、酒瓶林立的酒吧。充满西部电影韵味的舞台等待着游戏者。



→从岩石的质感、店里的物品、反派人物残缺不全的牙齿都能看出开发者对西部片的执著。

## 以油画描绘的设定资料 粗犷笔触体现狂野西部情怀

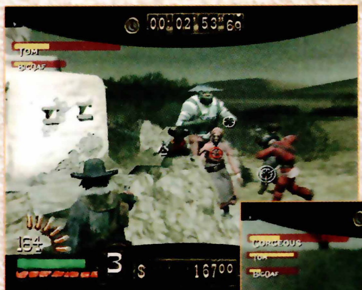


TOMBSTONE THE GAZZETTE
GENERAL ADVERTISER
REWARD FOR LEVEL COMPLETION
$368.00
TOUGHNESS LEVEL: +3
LEARNED NOTHING
PARTNER: NONE

↑消灭罪犯，获得酬金是游戏的最基本流程。



←这是骑马追赶火车的镜头，从马背飞身跳上车厢，可以体验电影中的魄力场景。



### 把这些强盗一网打尽吧！

←流浪在充满暴力的西部，孤高的赏金枪手莱德汉特必须用武力解决问题。枪战再所难免。

### 激烈的枪战在屋顶进行！！



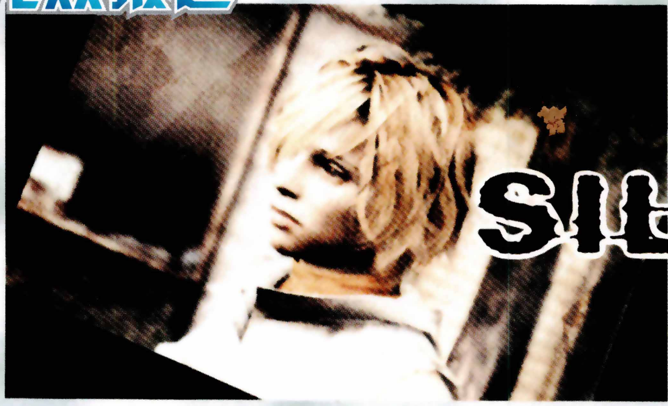


→美丽的画面展现出西部小镇的街道，敌人究竟隐藏在何处呢？

### 蛮荒与暴力笼罩整个小镇！！

→从敌人的背后发动突然袭击，根据游戏者采取的战术，可以获得对自己有利的条件。





《寂静岭》系列在欧美市场同样受到了极高评价。这次的最新作不仅保留了发人深省的故事内涵，游戏画面和音效也将为游戏者带来更加强烈的恐怖感！

# SILENT HILL 3

寂静岭3(暂定名)

| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

## 通向噩梦般世界的门已经悄悄打开……

令全世界陷入恐慌的冒险游戏《寂静岭》新作终于登场了！它将以独特的世界观展现远超前作的另类恐怖。这次的主人公是一位名叫海萨的少女。她在去商场购物的途中，不知不觉地进入了另一个世界。在这个与现实世界平行的阴森世界中，海萨找不到任何可以帮助自己的人，取而代之的是相貌怪诞的凶猛怪兽。那么海萨能够消灭奇形怪状的怪物，回到平静安详的生活中吗？

### PROLOGUE

“好的好的，我知道了，我也爱你…爸爸。”海萨微笑着说道。话筒中父女俩人交谈着平淡的话题。这是非常普通而且安静的一天，但是谁也没有想到，这种安详平静的生活即将被噩梦打断。恐怖的降临是这么的不经意，毫无前兆，也没有任何理由。平凡的幸福一瞬间消失得无影无踪，整个世界更改了容貌，似乎被噩梦侵蚀一般。不久前，海萨还沉浸于假日购物的喜悦中，转眼间就陷入了阴暗沉默的异世界，周围唯一能够听到只有怪物逼近的脚步声。究竟发生了什么事……海萨心中虽然有千百种疑问，但却找不到一个可以回答她问题的人。

海萨被孤独地遗弃在近乎疯狂世界中，她甚至失去了逃跑的力量，也不知道自己应该往哪里走。为了生存，只有握紧手枪消灭不断袭来的怪物……

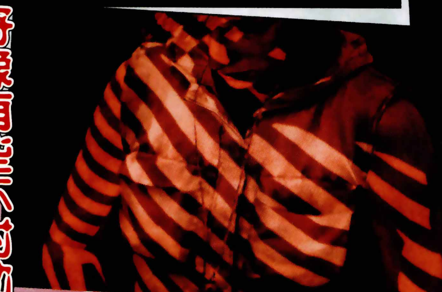
“一切都将开始，为了夺回人们失去的乐园。”在逃亡的路上，海萨唯一遇到的神秘女性这样告诉她。开始？乐园？她还来不及询问这两个词的含义，神秘的女性就从眼前消失了。这句神秘的话如同引信一般，令整个世界陷入了更加恐怖的噩梦之中……

### 平凡的日常生活

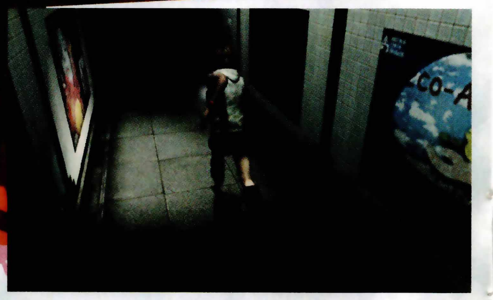




好像有些不对劲？



↑一海萨过着与往常一样平凡的生活，她根本无法预知可怕的事情即将发生。



## 往来于两世界间 推动游戏的发展 找寻惟一的真相！

### 表世界



→这里是表面世界，这个世界与现实世界非常接近，究竟会隐藏着什么样的异常现象呢？

### 里世界



←这里是背面世界，虽然是同一个地点，但是充满了可怕的气氛。浴缸中的痕迹令人不寒而栗。

最新作中的关键词是“表世界”与“里世界”。在这两个世界中，同样地点的气氛截然不同。海萨将穿梭在接近现实世界的表面世界和宛如噩梦般的背面世界之间，找寻唯一的真相。

# J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!アドバンス

球会创造GBA




| GBA | 厂商：SEGA | | 发售日：2002.9.5 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SLG | 价格：5800日元 | 对应：通信线 |

## 充分发挥GBA独有的通信乐趣!

有感于日本队在世界杯杀进十六强的优异表现，我最近也开始关注起了日本职业联赛的赛况。像我这种慢性子最适合玩《创造球会》的新作了。在这个大家非常熟悉的游戏中，游戏者将担任教练的职务，努力创造全世界最优秀的足球俱乐部。不过在最新作中，玩家会执教J.LEAGUE中现实存在的俱乐部。下面我为大家介绍一下游戏的通信功能。球迷必看哦!




↑我的好朋友在横滨，所以喜欢用横滨马里诺斯队，幸亏中村俊辅还没有转会。

### 俱乐部对战

这是本系列中大家非常熟悉的对战方法，玩家可以操纵自己精心培养的球队与对手球队比赛。根据对手的战术和阵容，可以相应地调整球队，制定各种作战方案。不过，如果队员们没有理解你的战术思想，后果不堪设想。







用最佳阵容参加比赛!

↑→一定要考虑队员的身体状态，这样施展超级闪光技的概率才会比较高。切记！切记！

### 卡片对战

优秀选手持有选手卡片。如果能够和他们签约，就会得到他们的卡片。玩家可以使用得到的卡片创造球队，并指挥他们在杯赛中夺取好成绩。卡片的种类总共有200多种。




↑首先选择出场队员的卡片，不论队员国籍都可以自由选择。外援会因此泛滥吗?

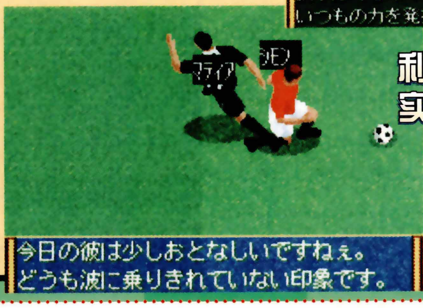
↓似曾相识的选手随处可见，一场梦幻般的比赛即将展开。好期待啊!




### 选手卡片能够交换取得!




→和朋友们交换卡片，不断收集，建造强大的球队。




### 利用队员特点实现冠军梦想!

←卡片队员有各自擅长的战术和阵型，要仔细斟酌队员状态和队友间的协调性，派遣最佳阵容，制定合理的战术。

### 游戏关键词! 灵活运用卡片的编辑功能

选手卡片在创建顶尖能力的队员时也能发挥作用。编辑队员的时候，卡片选手的能力能够显现在原创队员的身上，每个队员最多可以使用2张卡片的能力。如何合理运用卡片的能力是组建超级球队的关键所在!

### 所有能力都上升了!







←↑考虑选手的位置和类型之后再选择卡片。万万不能草率行事!

### 请特别注目 说是GBA是进化版也不为过!

《创造球会》中的游戏内容非常丰富。我曾担心手掌机性能有限，不知道游戏完成后会达到什么样的地步。不过实践证明我的担心是多余的。与以往一样，游戏者可以详细地设定训练、战术等等。当教练能力提高后，还能够进行特别训练。比赛时虽然没有语音，但是给人的兴奋一如既往。尤其是随时随地能够进行对战，这一点极具魅力。看来J.LEAGUE和这款游戏都会让我越来越着迷了。

制作人 须藤

无双报道



# 根据蛛丝马迹找寻真相！






## 盗墓者：黑暗天使

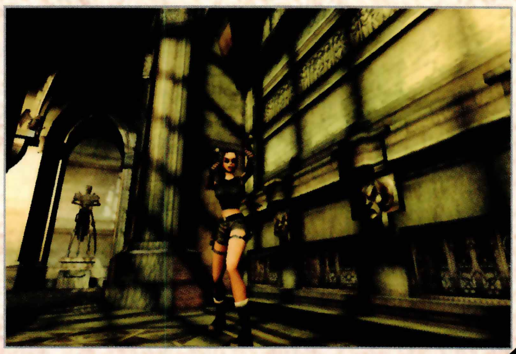
| PS2 | 厂商：EIDOS | 发售日：2002年11月 |
|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

曾宣布终结的《盗墓者》系列将在今年11月再度复活！美丽勇敢的劳拉将再一次与玩家见面。游戏预定同时推出PC与PS2两个版本。我们这里为玩家所介绍的是PS2版的开发中画面。

## 继电影版后劳拉回归游戏的最新作



虽然游戏中追加了新动作，但是 基本系统与前作大同小异，相信老玩家可以很快上手。系统方面，由于采用了许多静态的CG动画，因此许多地方的视点都被固定，不同于以往的第三人称视点。而且在这一次的游戏中，还导入了全新的“会话系统”，玩家在游戏中将不再只是利用捡到的道具解开谜题前进，还必须与NPC对话，获得情报发现线索。而对话时玩家也要选择不同的对白，令游戏变得更加丰富。



←游戏中的图像引擎全部经过了重新制作，图像的精美程度远超前作。在角色的动作方面，则是导入了haVOK的RAGDOLL引擎，动作更加栩栩逼真。



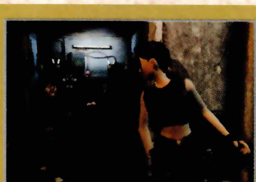
←这是更真实、更具神秘气氛的《盗墓者》。



冷艳的冒险家

**STORY**

在这次的冒险中，英勇的劳拉将与神秘的炼金术师们争夺5张描述14世纪真正历史的宗教画。由于误入敌人的圈套，劳拉背上了杀人犯的罪名。而被害者竟然是在四代中教导劳拉的考古学家Von Croy博士！为了解开一切事件的真相，也为了替自己的恩师复仇，劳拉发誓要让阴险的幕后黑手付出代价。

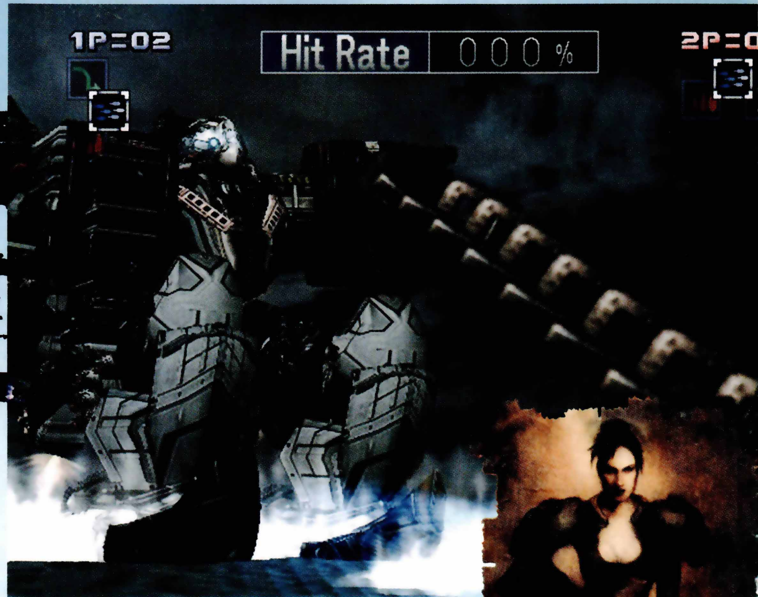


# 黑暗天使劳拉新装登场!!

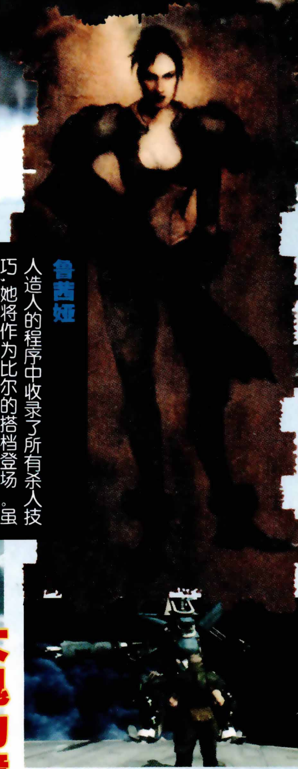
无双报道

# 真魂斗罗

**在国内拥有几十万拥趸的著名动作游戏——《魂斗罗》终于从长眠中苏醒，即将登场PS2。这次角色的设定由美国著名封面设计师阿修莱·伍德担任！**



| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：2002.11.14 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |



**鲁茜娅**
人造人的程序中收录了所有杀人技巧，她将作为比尔的搭档登场。虽然是女性，但意志非常坚定。

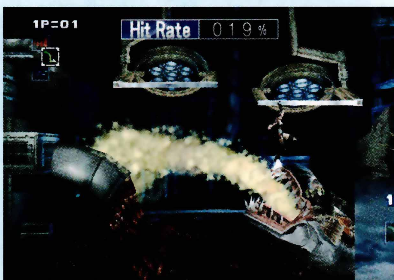
## 爽快的射击ACT复活!!

《真魂斗罗》秉承了该系列的精髓，是一款画面华丽、操作爽快的超级动作游戏。游戏者可以用简单的操作实现魄力十足的高难度动作。另外本作还导入了全新的“击破率系统”，根据玩家的操作水平，游戏的流程会发生变化，并增加大量隐藏要素。各位，拿出当年的那份执着，准备迎接全新挑战吧。



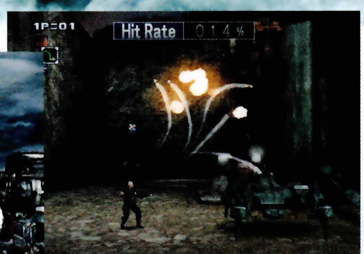
→游戏中增加了3D舞台，其中的各种独特效果令人拍案叫绝。

### 开枪痛快扫射!





←↓在传统的2D舞台中，豪爽的演出也魄力倍增。两人协同战斗的乐趣绝非其它动作游戏可以比拟的!



↑《魂斗罗》系列的魅力之一就是多彩的武器。本作中会有怎样的武器登场呢?

### 大魄力镜头接踵而至，扫射的快感无与伦比!!





**比尔·莱萨**
原本是身经百战的勇士，但却变成了疯狂的重刑犯被幽禁在监狱之中，此次作为游击队员奔赴战场。

### 击破巨大人型兵器!!



←敌方角色不仅是外星人，还有巨大的武装机器人，它们疯狂的进攻方式令人汗颜。尤其是遭遇BOSS战的时候，大家更要格外小心，争取完美爆机。

无双报道

# Sega GT2002

| XB | 厂商：SEGA | | 发售日：2002.9.12 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：6800日元 | 其他：—— |




←为了弥补前作留下的遗憾，世嘉彻底挖掘了XB的机能，看轮胎在车辆拐弯时与地面磨擦产生的白烟都非常细致。

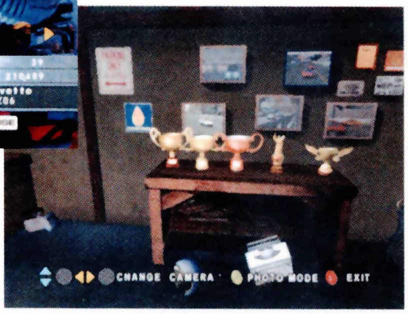
“Sega GT 2002”中可玩性很高，除了正统的模式外，还有许多别具匠心的系统。比如在车辆的供应上，不但有现代各种流行先进的名车，更为大家准备了许多老的经典车型。在标题画面下选择“GT-R”模式,你就可以选择“RX”、“法尔特”等六款具有贵族血统的经典老车。可以说，它们是现代许多优秀车种的老祖宗。

在这个模式中玩下去，可以派生出许多优秀的隐藏车种。如果想看到本作为你提供的所有好车，那就好好地研究一下这种模式吧。

## 承接玩家飞驰的梦想
## 6大名贵血统的车型可供选择




格鲁玛保管的资料都是关于赛车的。这里我们只给大家讲解这些赛车的有关情况，希望能帮助大家更好地投入游戏中去。







↑与直接进行比赛无关的各种奖品也可以单独购买。如买了吉他，就可以在开车的时候选听吉他音乐了。

→在中古店中，玩家可以买到完美完成赛道比赛的录像。想要取得更好比赛成绩的朋友，看过录像之后一定能得到不少的帮助。

↑我们可以找到许多道具，来装饰自己的爱车，让它们更好看。

游戏关键词！ **各种各样只能在博物馆出现的老爷车会在游戏中与大家见面！**

### FIAT ABARTH 1000TCR BERLINA CORSA

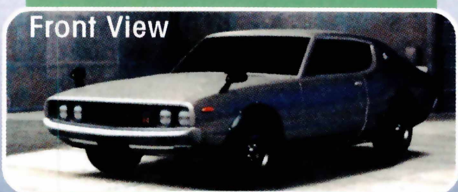


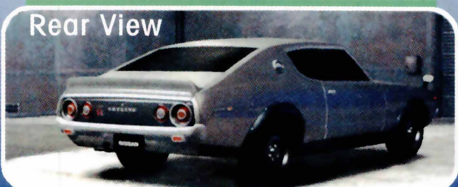




法尔特500，是以先前的法尔特600为基础。卡尔罗·阿帕鲁特982CC双缸的4气筒引擎换装。在1965年时便有108马力，最高206km/h的实力。在游戏中它的性能被全部保留。

### NISSAN SKYLINE GT-R(KPGC110)




被称为肯美丽的大车的第4名。一共仅生产197台。以以前的哈克斯长为原型。由于耗油很成问题，不适合赛车比赛，因此成为了传说。

### MAZDA COSMO SPORTS







世界上最初的双缸喷气引擎。1964年在东京车展上首次展出了原型车，这辆像飞船一样的车让观众难忘。在17年后终于上市。这种SF车型后来很少有出现。



# CAPCOM全明星格斗

（暂定名）

经过两年的漫长等待，街霸系列的最新作终于拨云见日！游戏秉承系列的风格，并将最新格斗理念与最新技术完美结合！由于对应基板是SYSTEM246，相信最终会推出家用PS2版。




| ARC | 厂商：CAPCOM | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：未定 | 基板：system246 |

# 3D街霸最新作划破长空展露峥嵘!!

CAPCOM将于2002年9月19日到21日这3天，在东京国际展览中心举办的「第40回JAMMA SHOW」中发表这款最新的街霸游戏。在本作中，玩家除了可以在街头、中华街等场所进行战斗，登场角色也有所增加，除了龙、春丽、飞龙等玩家熟悉的角色外，还有D.D.等新角色也会一并参战（角色原画见右侧图片）。

目前，游戏公开的情报非常少，游戏系统、故事背景等内容一概没有说明。从公开的图片看，游戏中角色的实体感强，格斗舞台设定比前作有了很大提高，场景更大，更有气势，也更符合街头霸王的含义！另外据说，由于采用多边形绘制，游戏舞台可以360度随意旋转！


飞龙


春丽


D.D.


鲁科


英格莉特

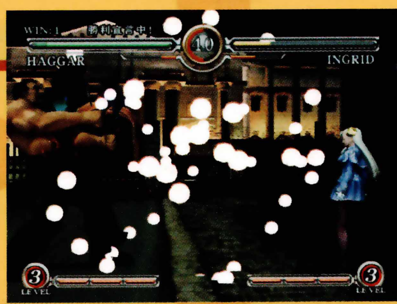

哈格

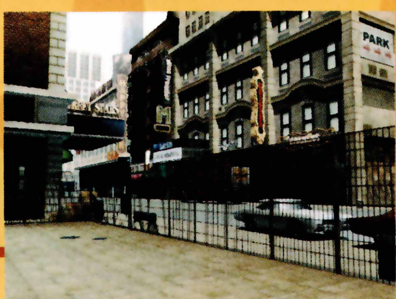
## 最新画面先睹为快

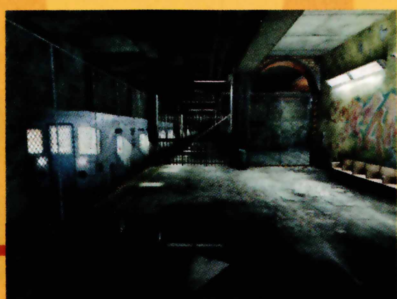












无双报道

# 不思议的人在不思议的街演绎不思议的故事

# Chu♥lip

## 爱心之吻





| PS2 | 厂商：VICTOR | | 发售日：2002.10.3 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ETC | 价格：6800日元 | 其他：—— |

**本作的系统非常奇特，主人公必须通过亲吻他人才能获得成长，整个游戏充满了一种令人温暖的独特风格。这次我们一边为大家介绍城市中的性格各异的居民，一边解说城市的概况。大家准备好进入不思议的街市。**

## 检阅一下将在游戏中与你"接吻"的形形色色的居民吧

在《爱心之吻》中登场的角色都是些与众不同的家伙，如果说他们充满邪气恐怕更加合适。他们每个人都个性十足的生活在这个世界之中。游戏者将与他们进行交流，帮助他们解决烦恼并加深友谊，最终与他们"接吻"。下面我们就来介绍一下可以"接吻"的对象们。虽然这些家伙相貌丑陋，脾气古怪，但是生活都很有规律，而且容易接近。



四处寻找角色的所在地也是游戏的乐趣之一，关键是熟悉城中的街道。

### No.1 阿波罗大叔

身上背着火箭发射台，随时准备发射火箭的怪人，似乎自己也在满天飞。如果你从他的名字和漆黑的皮肤联想到某部拳击电影中的竞争对手，那就大错特错了。



### No.2 气球少女

看起来像是一边哼着古怪歌曲，一边在画板上作画的艺术家，但其实只是一个喜欢做梦的普通少女。她经常会飞得不知去向，要找到她相当费力气。



### No.3 20岁打工仔

正如他的名字，这位是个20岁的打工青年。也许是因为性格孤僻的缘故，脸上总蒙着一层阴影。从手上的工具推测，他可能是专门从事测量交通流量的工作。



### No.4 丹尼尔

这两张图片好像是连续拍摄的照片。据说丹尼尔非常崇拜游泳健将伊万·索普，但是他本人会不会游泳还真不好说。不过如果他真不会游泳，那么右边的照片是!?



### No.5 斗篷大叔

身穿南美斗篷的大叔，似乎经常遇到危机。虽然还不清楚会遇到怎样的危机，不过游戏者迟早会将他从危机中解救出来。据说他斗篷里面什么也没穿!



### No.6 屁季娘

名字的读音还不清楚，外表看上去像是中国姑娘，但是用中文向她打招呼也没有反应。一张大脸总是一种表情，实在让人莫名其妙。看起来有点恐怖的样子。



### No.7 宇宙人

也不知道他是从宇宙来的还是要到宇宙中去，总之身上充满了迷雾。不过，他也是游戏中的登场人物。另外，不知道亲他的时候是不是也要隔着头盔?



### No.8 苦恼的人

由于过度苦恼，眉头上皱起了很深的皱纹，而且下巴也脱了臼。一个人弄成这副模样，恐怕是无法消除烦恼了，那么我们向这个可怜的人伸出友情之手吧。



### No.9 雷欧

主人公常去的公共浴室的老板，他的嘴里能吐出热水，把整个澡盆灌满(热水器?)。样子凶恶但脾气温和。如果长时间不去洗澡，小心会引起周围人们的反感。



### No.10 近视眼少女

她可不是某部动画片中的角色，这一点大家务必明确。她的眼镜度数很深，所以人们叫她小近视眼。



摘下旋涡眼镜后果然露出了美丽的大眼睛。

## 《爱心之吻》中奇妙的大街小巷

**在这个小角落里，充满了小人物的温馨情调和奇妙的事情。下面粗略介绍一下主人公家附近的情况吧。大家一定要注意收看!**

### 龟鹤街·自家住宅附近

主人公与父亲刚刚搬到这座城市，两个人住在一间古旧的平房里。据说这所贫民住宅在附近相当有名。周围有医院、杂货店，还有老师的住宅(?)，非常热闹。此外，还有居住在公共汽车上的青年与露宿在空地上的少女，整个地区呈现出一种田园牧歌式的氛围。路上的行人也个性十足。



在附近极有可能遇到自己的梦中情人，好兴奋啊!

### 地下也值得一游



经常照顾自己的老师居然住在下水道里，不可思议。

### 过往行人值得关注



可以看到这样充满火药味的行人，千万不能错过。






距离游戏发售还有几天？

# 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

| GBA | 厂商：NINTENDO | | 发售日：2002.11.21 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 对应：通信线 |

## 网罗最新情报 宝石放射耀眼光辉

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》中最炙手可热的新情报与大家见面了。下面将介绍游戏的新要素“特性”与怪兽比赛的内容，而3只新怪兽的资料也非常珍贵！口袋妖怪FANS千万不能错失望梅止渴的良机啊！

### 口袋妖怪中特性新系统追加!!

在本作登场的怪兽中，有些种类与生俱来带有“特性”。在战斗中，即使游戏者没有下达指令，怪兽们也能够发挥相应的特殊能力。如何灵活运用“特性”怪兽是战斗的关键之一。







←↓受到基诺科克的草系攻击之后，卡克莱恩也变成了草属性！




**注意怪兽特性！**

←如果对方拥有皮糙肉厚的特性，那么用身体撞击敌人时就会受到伤害。

### 新要素!! 妖怪竞赛隆重开幕啦

在本作中，各个城市都会举办怪兽比赛。这些比赛分门别类，对怪兽的“聪明”、“英姿”、“美丽”、“可爱”、“强壮”程度加以评定。与培养战斗中使用的怪物不同，努力赢得各项比赛的冠军也别有一番乐趣。




↑游戏初期只能参加普通级别的比赛，让我们努力挑战高级别比赛吧。




**夺取冠军!!**

←由评委和在场观众进行评选，决定比赛的名次。如果获得优胜就能得到价值不菲的奖品。

**各种各样的竞赛**

→这是向评委展示魅力的时候！鲁莉莉参加的应该是“可爱度竞赛”吧。




### 公开3只新的怪兽!!



**斯巴麦**

↑这位是长着翅膀的鸟类，应该是飞行系怪兽。

燕子类怪兽
高度 0.3米
重量 2.3公斤

**基格萨古玛**

狗獾类怪兽
高度 0.4米
身长 1.3米
重量 17.5公斤

↓毛茸茸的样子十分可爱。怎么看起来有点像大食蚁兽！






**波奇艾纳**

←样子非常凶恶，估计是生性恶劣的好战分子吧！

撕咬齿类怪兽
高度 0.5米
身长 0.7米
重量 13.6公斤

### 冒险的舞台是叫霍恩的地方!!

这次的冒险舞台是被群山环抱的霍恩地区。这里与乔特地区、卡恩特地区相距较远，野外出现的怪兽种类也与众不同。在风景宜人的地方捕捉怪兽一定不会觉得累吧。




↑霍恩地区是一个山清水秀的美丽地方。大家一定要记着光临啊！

→在海岸附近，竟然有一座神秘的小屋。



GAME NEWS

# 游戏新闻眼

本期新闻眼统计时间
8月21日～9月15日

GAME SOFTWARE EXPRESS

卷首特辑 SOCCP!!

## 卖却业绩不佳的第二方股权，加强与核心第三方的合作，并且……

# 任天堂：山内领衔的新战略始动!？

本刊日本专电　据来自此间任天堂内部的可靠消息称，面对日趋激烈的主机竞争，任氏新的战略计划已经秘密开动，一个由原任氏帝国掌门人山内溥全权负责的神秘项目即将开工，而该项目投资之大和牵涉范围之广，已足以同当年的PokeMon相比美。

消息表明，在今年初山内正式退位之后，老先生仍然全身心地投入到游戏开发事业中，并在幕后与新任总裁岩田聪一起制定了任天堂新一轮的策略变更。新的战略主要内容包括三点：1、卖却业绩不佳的第二方企业股权；2、加强与拥有大作版权的核心第三方的合作；3、独立开发全新任氏专有王牌系列；而该神秘计划即是第三条所指的主要内容，亦是保证任天堂再次复生的重要筹码。



↑刚刚辞去社长一职的山内溥并不甘心在家里享清福，一个代号为W的神秘计划正在他的策划下秘密展开。

该计划目前的代号为“W”（大写的W），由山内溥辞职后开设的公司全权运作，将于今年年底启动，整个开发过程预计将历时3至4年。游戏为NGC平台并同时对应GBA联机和蓝牙技术，对象定位于低年龄层玩家，内容方面则由于目前该计划仍处于严格保密阶段而暂时无法得到。

据悉，NGC+GBA的内建局域网系统将是这个项目最主要的组成部分。采用蓝牙技术以后，1台NGC主机可以同10台GBA组成无线局域网络，数据传送的有效范围可达10米，而传送速度则高达1Mbps，玩家同时还可以通过该网络简单地与外部互联网相连接。

硬件方面，此套网络设备的价格将不超过50元人民币，而且任天堂还计划提供“多卖多送”的促销服务。毫无疑问，硬件方面功能性的提高，以及这种逼迫式的GBA+NGC互连方式都将会给这个游戏带来全新的概念与面貌。在此之前，尽管任天堂大力鼓励开发商加强NGC与GBA的互动，但由于link cable只能提供最大12Kb/秒的数据传送量，加上硬件上的其他限制，使得几乎所有对应无卡互动的NGC游戏都只能提供非常简单粗糙的GBA游戏，使其变成了可有可无的鸡肋。相信这个大“W”项目的展开，将从根本上改变目前的局面，甚至有可能影响到未来游戏主机的网络联动方式。







↑真的能出现媲美口袋妖怪的计划吗？

目前W计划已经开始了员工的秘密招募工作，任天堂上下对此充满了信心，绝大多数人认为这将诞生又一个“Pokemon神话”。而长达3、4年的计划开发周期同时也表明任天堂内部对NGC主机的生命力充满信心，他们普遍认为NGC至少可以存活七年。

与此同时，任天堂卖却第二方股权的工作也在秘密进行中，而首当其冲的就是以大金刚系列闻名的英国软件公司RARE。目前任天堂已经出售了RARE的股权，微软即将成为RARE的新东家。

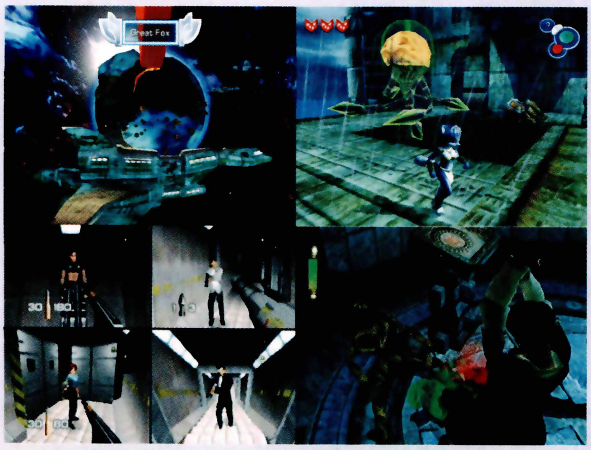
第二方软件商股权的卖却，意味着任天堂在与第三方努力合作的基础上，开发原创新品牌系列的力度正在进一步加强。此次卖却在经济上获得大笔收益将有一大部分投入到W计划当中，以确保该项目的顺利进行，由此可见，W计划将会是任天堂倾尽全力的一击。

《洛杉矶时报》解释
任天堂出售RARE的理由

## 对于任天堂而言，它已经过于陈旧，而且无利可图！

《洛杉矶时报》的消息称，任氏执意要出售RARE的主要原因就是认为它对于任天堂来说，已过于陈旧且无利可图，RARE软件在任天堂收益的比重在2001年已经下降到了9.5%，2002年更是下降到不足1.5%。所以尽管RARE表示可以让任天堂收购其所有股权，但已经成功笼络了Capcom、Sega、Namco、Square这些日本大厂的任氏对此毫无兴趣。据悉微软已经基本谈妥关于收购RARE的事宜，但涉及到“大金刚”、“Star Fox”等敏感游戏角色的版权问题仍未最终决定。显而易见，微软愿意出巨资购买RARE，看中的不单单是它的开发能力，更多的仍是其属下这些曾经代表任天堂的知名角色和系列，获得它们将对XBOX的市场美誉度起到很大的促进作用。然而任天堂是否愿意如此简单的就范仍是一个大大的问号一不单是为将来新的“大乱斗”系列考虑，更要紧的是这样将直接有利于今日的对手比尔·盖茨。

此外，曾经开发过“Excitebike 64”、“Kobe Bryant Courtside”等N64、NGC游戏的第二方Left Field也将很快与任天堂完全脱离关系。目前尚未有其他公司对Left Field发生兴趣，而Left Field也表示虽然不再是任天堂的第二方，但仍然将为NGC开发游戏。



↑007黄金眼、火狐大冒险等力作都出自RARE之手。

## 索尼任天堂的中国攻略始动！

### 索尼、任天堂的查抄盗版行动是两家公司开展在华业务的前兆吗？

# 面对中国市场，进入或者放弃？



↑→游戏行业在大陆不仅仅是一个简单的商业活动，更多的还受到文化、道德以及政府相关政策的强烈制约。

本刊讯　种种迹象表明，索尼、任天堂将开始有计划有步骤地进入中国大陆。中国玩家期待已久的行货主机及汉化软件，将很有可能在近期登陆这个世界上最有潜力的消费市场。



↑在巨头眼中的中国市场是什么样子呢？

据来自北京、上海及广州的消息称，近一个月来索尼与任天堂频频动作，与政府管理部门合作查抄了几个大城市中一批涉嫌销售盗版软件及走私水货的小卖店，此举很快被坊间视为两家公司即将正式开展在华游戏业务的前兆。加上SCEI总裁久多良木健亲自在上海街头秘访小卖店实地调查市场、任天堂在大陆进行市场价格调查的消息被曝光，更多人坚信大陆很快就将与中国的港台一样成为又一个新世代硬件竞争的战场。

理权。据悉任天堂对此曾做明确表示，只要是该公司自己开发的相关软体，原则上同意其在大陆自行销售。业界认为任天堂是想通过第三方的努力来获得在大陆进行软硬件销售的第一手资料与经验，为正式开展NGC与GBA业务打下基础。

目前在大陆，家用游戏主机方面正式获得代理资格的行货只有GBC（含GB）一家。早些年曾有消息称SEGA将SS与DC的大陆正式发行业务交由四通及香港某公司正式打理，但最后均告无疾而终。这也同时导致了其他发行商保留观望的态度而止步不前。不过，自PS后期以来，索尼一直积极地开展在港台地区的主机与游戏发售工作，借以试探华语市场的内在潜力。港台地区的良好反馈，加上高端产品VAIO便携式PC在大陆出人意料的旺销，促使索尼开始重新考虑变更大陆政策。与此相对应的是，今年9月，主要致力于软件汉化的索尼软件公司在上海张江高科技园区正式开张，这无疑又给PS2的进入蒙上了一层神秘的色彩。

然而，目前两家公司仅仅是在进行一些试探性的工作，并且看起来这些情况在短时间内不会有大的改变。在没有明确政策法规的前提下，

表的影响，大陆销售计划也许会在2002财年之内正式宣布。

两家公司都表示目前猖獗的盗版将会对未来可能的大陆业务带来一定阻碍，但其影响力相当有限。他们认为中国市场的消费能力—尤其是高端数码化产品的销售势头总体趋势非常看好，以PDP等离子彩电为例，在去年该产品价格居高不下的前提下，大陆一共卖出超过1000台PDP电视，而当年全世界该类型彩电的出货量也仅为30万台。而手机目前在大陆的旺销更是一个很好的例子，足以说明消费类数码产品在市场中具有相当的人气。而来自玩家方面的反馈消息表示，对于正版中文软件的期望价格基本集中在250元至300元人民币左右，与港台地区的差别不大。

如果索尼与任天堂真的进军大陆市场，无疑将对中国游戏产业起到强烈的催化作用。中国游戏业的格局将因此发生巨大变化。



←↓什么时候我们也能拥有如此规范、如此有序的游戏环境呢？

据悉，索尼方面的介入主要源自于对华业务的战略调整。长期以来，索尼在中国大陆主要都是从事中低端家电产品的销售工作，但随着TRC电视等低端家电在国内逐渐失去市场，索尼在华的市场份额也逐年下降，依靠高端产品和数字化产品重新占领市场已成为竞争的不二之选。而PS2作为索尼数字化多媒体娱乐中心的不可或缺部分，毫无疑问地将成为新一轮开拓市场的首选。

任天堂方面则据传早在年初就对大陆市场做了一番调查。而一些依靠代理海外软件在中国大陆出名的游戏发行公司，也曾联络任天堂试图获得NGC及GBA软件销售的大陆代

无论是索尼还是任天堂，都不会贸然进入中国市场。不过，有消息称由于网络游戏管理不便、并造成大量资金外流，职能部门可能考虑在未来加强单机版与国产游戏的建设，这对于以单机软件为主的PS2、NGC来说无疑是利好消息，而扶植国产游戏更有可能对推出汉化游戏有所帮助。不过据称相关的政策最快也要到16大结束之后才能开始制定，因此两家公司在今年进入大陆市场的可能性不大。最乐观的估计是，考虑到对股价和财务报

SOFTWARE

## 史克威尔雄心勃勃拓展网络事业
## FF11在线用户量目标40万

本刊日本专讯　已于5月发售的PS2第一款网络游戏“最终幻想XI”目前在日本的情况并不理想，仅仅12万左右的在线拥护远未达到史克威尔当初预计的数字。不过，史氏在最近召开的新闻发布会上表示，到2004年3月份，“最终幻想11”在世界上的拥有量将达到40万，这其中包括了家用机与PC双平台。发言人表示：将会争取在下个财政年度中将拥护达到40万人，只有在网络游戏运行形成规模后才能彻底摆脱单靠零售软件获取利润的传统赢利方式。从目前看，FF11将会为公司带来10亿日元的赤字，不过凭借网络游戏的巨大吸引，在明年三月前还可以再吸引2、30万的拥护量，到那时情况就会完全不同。

虽然从表面上来看，FF11给史克威尔的赢利带来了负面影响，但随着年底多部PS2大作的推出，以及加盟任天堂阵营并开发GC、GBA互动FF新作等动向，史克威尔的日子显然要好过得多。尤其是为GBA开发软件无疑将成为今后赢利的重要砝码。


↑→与好朋友组队游戏乐趣倍增。



TALKING

## 任天堂欧洲攻略成绩喜人 预测明年初GC销量1600万台

本刊欧洲专讯　任天堂日前宣布：GC在欧洲的销量已经达到100万台，估计到今年底的时候，出货量将有可能突破300万台。手掌机方面，GBA从去年6月至今在欧洲的销量已经达到400万台，预计年底可达到600万台。为了顺利达成销售目标，任天堂计划在下半年推出100款GC软件、300款GBA软件为主机普及保驾护航。

最后，重新拥有FF等超大作的任天堂大胆预测：截止2003年3月，GC的全球销量将达到1600万台。其中美国约占700万台、日本约500万台、欧洲约400万台左右。



↑GC的普及标志着任天堂策略的转变。

HARDWARE

## 索尼推出全视角盔式显示器 HT功能令人仿佛置身3D空间

本刊日本专讯　一款全方位视角的头盔式显示器PUD-J5A，将由索尼在9月26日发售。这种外形前卫的头盔式显示器售价59800日元，销售方式仅限于在PLAYSTATION.COM在线购买。

装备PUD-J5A进行普通游戏时（例如《电车GO！旅情篇》），玩家可以通过手柄操作切换视点。此外PUD-J5A还搭载了感测观看者头部动作的HT功能，能够根据观看的角度自动显示相应的画面，令观看者仿佛置身于虚拟的3D空间中一样。不过HT技术目前只对应PS2，并不能保证在其他机种上正常运行。

PUD-J5A采用了18万像素的0.44型LCD，可以提供距离2米观看42寸电视机的视觉效果。机身重340克，搭载了S端子和微型立体声AV输入端子的接口盒重80克。





↑HT技术在飞行模拟游戏与第一人称射击游戏中会发挥强大的威力。

SCOOP

## XBOX是玩家最期待的圣诞礼物 魔盒有望年底咸鱼翻身?!

本刊美国专讯　根据美国市调公司Gigex Inc.日前对12000名北美玩家进行的调查结果，今年圣诞玩家最想购买的电视游戏机是XBOX，魔盒以接近四成的得票率稳居首位。



↑XB在美国有望取得更好成绩。

在这项调查中，有39%的玩家表示想要买XBOX；其次是PS2，占了27%；第三则是GC，占了17%。据接受调查的玩家反应，他们选择XBOX的原因主要是XBOX的画面效果非常出色和网络计划切实可靠。

作为欧美市场传统的销售旺季，年底两个月营业额往往相当于全年营业额的80%，因此只有在圣诞商战中胜出，才能为一年的艰辛耕耘划上一个完美的句号。去年圣诞PS2创下了单月销量500万台的惊人记录，那么今年的圣诞赢家会是谁呢?

EVENT

## 死或生"非礼案"尘埃落定 法院判定WEST SIDE侵权

本刊日本专讯　本刊曾在去年12月杂志中报道：WEST SIDE的公司在未经TECMO许可的情况下，擅自将《死或生2》中女性角色的衣服"删除"，推出了一款可以操纵裸体女性进行对战的《死或生2》。为此，TECMO在去年11月7日向东京地方法院提出诉讼，状告WEST SIDE侵害了《死或生2》的著作权。

经过10个月缠诉，东京地方法院于8月30日作出判决，宣布WEST SIDE侵权罪名成立,必须支付TECMO 200万日元的赔偿金,并回收改版后的《死活生2》软件。对于判决结果WEST SIDE表示不服，有消息说WEST SIDE将向东京高等法院提出上诉。


↑DOA后续作品还会发生类似的事件吗?

SCOOP

## PS2夏日商战显露霸王峥嵘 微软魔盒难成大器继续垫底

本刊日本专讯　最近，COMPUTER NEWS对8月份夏季商战的销售情况进行了公开，结果表明索尼的PS2继续遥遥领先，市场占有率达到50%以上。

这次的数据是对东京、大阪、名古屋的16家大型计算机销售公司旗下的733家卖店的销售数据进行整理后得出的。其中PS2（包含新推出的海蓝色PS2）主机的份额占总销售额的57%，对应软件的销量也比去年增加了近60%，形势一片大好。任天堂方面虽然有马里奥助阵，但是在PS2的挤压下仍然显得力不从心，8月份比7月份的销售业绩下滑了10%。垫底的XBOX更是惨不忍睹，仅占市场份额的2.7%左右。看来想在这轮主机大战中撼动PS2的基业已经难了。


↑海蓝色PS2是今年夏天最抢手的硬件。

SOFTWARE

## 阳光马里奥普照美利坚 时代杂志推出水管工传记

本刊美国专讯　《超级阳光马里奥》自8月26日登陆北美以来，短短10天的销量已经达到35万套。这个数字比当年的《超级马里奥64》增加了36个百分点，与美国最畅销的PS2游戏《GT赛车3》的最初销量旗鼓相当。在马里奥的拉动下，GC硬件销量激增了50%以上，一度出现了与PS2并驾齐驱的局面。


↑日本的销量已突破80万。

另外，在8月26日《阳光马里奥》发售当天，美国时代杂志发行了一本名为《帝王马里奥》的游戏书籍。该书由John Gaudiosi编著，讲述了马里奥自80年代登场以来的发展历程。根据书中统计的资料，马里奥相关游戏在全球销量1亿5800万套，营业额高达70亿美元，是当之无愧的业界帝王。



SOFTWARE

## 知名制作人打造黑夜传说 SOLID蝙蝠侠年末登场

本刊日本专讯　家喻户晓的漫画英雄蝙蝠侠将由KEMKO在今年12月推出最新作《蝙蝠侠·黑暗的明天》。游戏对应PS2、GC和XBOX三部主机，价格均为6800日元。

蝙蝠侠的影视作品很多，而本作忠实地再现了DC COMICS版的原貌。游戏剧本由DC COMICS版的作者SCOTT PETERSEN与曾担任《最终幻想》的剧本的寺田宪史耗时半年时间共同完成。同时游戏中还收录了长达50分钟的动画。

制作人结城先生坦言，游戏系统参考了《合金装备》中SOLIDSNAKE的行动设定，因此第三人称视角的潜入要素相当突出。游戏画面上将显示邻近地区的地图，便于确认敌人的位置。主人公可以悄悄接近敌人，从隐蔽处向敌人投掷飞刀，结城先生将此称为“侦查要素”。此外蝙蝠侠的各种前卫交通工具也将登场，玩家可以利用蝙蝠侠手腕发射的钢索，在摩天大楼间飞檐走壁。





↓大家熟悉的敌方角色也将登场。

↑游戏气氛与MGS类似。

SCOOP

## 魔盒原地踏步前景堪忧 微软即将再次祭起降价大旗

本刊讯　虽然此前XBOX与GC在美国的成绩不分伯仲，但自从《阳光马里奥》发售后，GC销量直线攀升，使得XBOX的境地颇显尴尬。而在软件严重匮乏的日本市场，XBOX的销售更是降到了自发售以来的最低点，每周销量仅1500台。这样的成绩令人不无担心。



↑网络上随处可见关于XB降价的消息。

为了使低迷的势头有所缓和，降价无疑将再次成为首选。根据微软内部员工透露，XBOX将于9月23日正式在美国降为149.99美元。尽管此消息还没有得到微软官方的证实，但业内人士普遍认为可信程度颇高。9月23日正是日本东京游戏展结束的第一天，日本方面也有消息预计微软会在本届展会上宣布降价，因此选择该时间正好做到了全球同步。

无论如何，XBOX继续降价已经在所难免。

EVENT

## 签订独占协议仍然侵权 KONAMI莫名其妙成被告

本刊日本专讯　经常因版权纠纷状告他人的KOANMI，日前也因版权问题被日本职业棒球选手协会推上了被告席。

8月26日，日本职业棒球选手协会会长古田敦向东京地方法院提出诉讼，理由是：KONAMI在未经选手协会许可的情况下，擅自在游戏中使用了运动员的肖像和名称。

去年，虽然KONAMI曾与日本棒球协会签定了独占协议，但是未经日本职业棒球选手协会允许，而“日本职业棒球协会”与“日本职业棒球协会”是两个不同的机构。这个“微小”的差别最终导致了今天的版权纠纷。

目前，“选手协会”要求KONAMI立即停止相关游戏软件的贩卖，并同与之签订肖像独占权的“棒球协会”共同承担责任。




←由于版权纠纷而对簿公堂的事件越来越多。有关KONAMI侵权事件请留意本刊后续报道。

EVENT

## 电器巨头联手开发新技术 无线网络即将造福PS2玩家

本刊综合消息　SONY与PHILIPS在9月5日发表联合声明，宣布两家公司将共同开发一项无线应用新技术NFC。所谓NFC就是Near Field Communication的缩写，指移动电话、TV、游戏主机等各种家电产品间相互通讯的无线传输技术。

据两家公司透露，这项新技术将活用以往非接触型IC卡的开发经验，制定一种即使在交通工具上都可以应用的通用规格。从而令使用者轻松实现移动电话、PDA、PC以及网络终端的互联互通。以方便电子邮件、照片等资讯的上传下载。同时，索尼承诺该技术将应用到PS2的网络环境中，与网络游戏结合，提供多种应用。

## 新闻短波

★肩负振兴XBOX重任的网络服务Xbox Live的β测试将于11月中旬开始，测试者限定5000人。

★SEGA在GC上推出的冷饭《SONIC MEGA合集》与GBA的《SONIC大冒险2》定于12月19日发售，价格都是5800日元。

★史克威尔宣布在PS2上推出《半熟英雄》的最新作。

★正如大家所预测的，VF4强化版《VR战士4 EVOLUTION》将在近日发表家用移植版，对应机种不明。

★NAMCO传说系列最新作《宿命传说2》将于11月28日登陆PS2，价格6800日元。

★PS2首款SD高达《SD高达G世纪NEO》将于11月28日发售，价格6800日元。

★《行星格斗》系列的开发商DREAM FACTORY将在今秋发表对应次世代主机的对战游戏和动作RPG游戏，对应机种不详。

★《FF10》外传的正式名称为《Final Fantasy X：Another Lord—The Lord of Future》（最终幻想10：另一个王者 未来之王）。这款游戏将在今年底推出，并分为Yuna篇和Rikku篇。

★KONAMI制作人证实：明年春推出的恐怖游戏《寂静岭3》将比系列前两集更加强调动作性。

★加入VR任务模式等众多新要素的《合金装备２本质》已经定于是12月９日登场PS2，价格未定。

★电影版《盗墓者》将在香港开拍续作。据悉，第二集中在香港拍摄的内容将占整部电影的一半以上。该片最快明年年初开拍。女主角劳拉仍由性感女星安吉莉娜·朱莉扮演。

★著名制作人中裕司日前透露，SONIC TEAM正在为PS2开发一款新作，该游戏将在东京电玩展上公开。

★GC期待度最高的超大作《塞尔达传说GC》（暂定名）将于今年12月13日发售，价格6800日元。另一款全家福游戏《马里奥聚会4》则定于11月8日推出，价格同为6800日元。

★风靡欧美的FIFA最新作《FIFA足球2003》即将登场XBOX。游戏强化了AI功能，并增加了球员数量。

★在日本和欧洲陷入苦战的XBOX将于今年12月上旬登陆韩国，售价256000韩币（约合199美元）。目前XBOX、PS2和GC三部主机中只有PS2已经在韩国发售，GC则还没有在韩国发售的意向。

★水口哲也的力作《太空频道5》即将推出GBA版。游戏共有18个关卡，增加了双人模式。

★CAPCOM的生化衍生作品《魔颤2》将于明年1月30日发售。

★XBOX版《真·三国无双2》将于9月26日发售，价格6800日元。XB版读盘时间大大缩短，存档数目增加到了99个，可以选择日、英两种语音字幕。

★在全球大卖500万套的《偷车贼3》续作《横行霸道：Vice City》将于10月29日发售，开发商Rockstar透露本作的销售目标是400万套。

★GC原创《生化危机0》将于今年11月21日发售，价格7800日元，与记忆卡59同捆。

**墨镜威斯克登场！**



# 坂口时代终结!? 探究史克威尔的新体制



史克威尔执行役员 宣传营业负责人

桥本真司

Shinji Hashimoto

1958年（昭和33年）出生，1994年（平成7年）4月1日就职于史克威尔。曾担任史克威尔相关的控股公司负责人。到今年3月为止，主要从事游戏开发的监制工作。桥本来到史克威尔的接手的一个工作是《前线任务》（SFC/1995年2月24日发售）。此后，也曾担任过《FF7》的宣传总监，并负责促销、版权、营业企划以及对外谈判等相关业务。桥本现任史克威尔业务执行董事。最近监制的游戏是《王国之心》，目前这部游戏在日本销量已经达到了80万份。

**今年4月1日，史克威尔确立了崭新的开发体制。自从代表史克威尔形象的制作人坂口博信辞去副社长职务以后，史克威尔就开始转向新的开发体制。经过一系列的摸索，全新的“事业部制度”终于正式运行了。在这种类似世嘉“子会社”的新体制中，每个开发部门都由游戏制作人担任部长，统一管理游戏的开发。那么新生史克威尔的战略方针和业务发展究竟何去何从呢？下面让我们看看在史克威尔公司负责宣传工作的桥本真司是怎样解释的吧。**

## 制作人能专注于游戏开发才是理想的运作体制

——史克威尔给人的印象一直是大作主义。相信采用事业部制度也是为了更好地制作游戏，那么体制改革是从什么时候开始的呢？

桥本■一直以来，坂口（博信）先生统筹着史克威尔所有作品的初期开发工作，自从他辞职以后，我们就在不断摸索新的运作体制。在去年秋天，我们尝试性地采用了事业部的形式进行游戏的开发工作，不过正式的体制改革是从今年4月1日开始的。从这一天起，公司实施了事业部制度，其实以前史克威尔引进的“游戏制片制度”与它非常接近。只不过导入事业部制度后，我们会从头到尾清楚地划分每一个项目，这一点非常重要。

——每个事业部都有自己的招牌作和擅长的领域，从这一点看好像和世嘉的子公司制度非常近似，这两者之间有什么区别吗？

桥本■是呀，虽然公司内部划分了不同的事业部，但是根据项目的需要，工作人员可以随时进行流动。外界的人一般都认为“史克威尔拥有大量的开发人员”，但是根据开发项目的不同，对人才的需求也是不同的。例如FF级别的超大作，至少需要将近200人的开发队伍才能进入佳境，但是当制作工作稳定下来之后，仍然把200个人投入同一团队的话，销售管理费（人事费）的费用就会不断增加，导致开发成本上升。反之，如果其他的大型项目人手不足，开发人员袖手旁观的话，又会造成产品延期……因此，我们必须从正面意义上实现人员的交换，在这一点上，我们会根据整个公司的情况随机应变。不仅如此，假如在某个项目的开发过程中获得了新技术，通过人员的流动，也有利于新技术的共享。

——原来如此，顺便问一下，事业部的部长是否要负责本部门的财务核算呢？

桥本■会参与部分工作，但是财务的经营和管理主要由总公司负责。史克威尔的开发人员大致占据全体职员的七成，与其让开发者在后勤等事务上花费时间和精力，还不如让他们专心地开发工作。这些琐碎的工作将由总公司的工作人员负责处理。

——对了，上个月史克威尔突然公布了GBA版的“陆行鸟”、“圣剑传说”、“FFT”以及GC与GBA的联动作品《FF水晶编年史》，请问今后史克威尔选择硬件平台的方针会出现怎样的变化？

桥本■如果事业部制度不断深化下去，最终会出现各个部门自负盈亏的局面。这样一来，选择开发平台就必然要参考制作人自身的意图，以及游戏面向的消费层。事实上，除了现在公布的作品，我们与任天堂还在进行各方面的协商。如果单



## 史克威尔各个开发部的情况

如右图所示，目前史克威尔建立了众多的开发事业部，每个部门都设置了事业部部长（开发监制）、商业监制等职务，并拥有专属的宣传人员。各个事业部以某种独立的形态制作自己最擅长的作品，并相对独立的负责产品销售。如果用最简单的方式解释，就是类似世嘉“子会社”的体制。但是不同点在于，史克威尔各事业部之间的人员流动性很高。例如，像FF这样的大规模项目结束后，为了不让开发小组独占开发中获得的经验和技术，通常会在作品完成后跨部门进行灵活的人员调动。史克威尔相信这种新体制会为游戏开发创造出理想环境。



### SQUARE 第1事业部

事业部长 **北濑佳范**（KITASE YOSHINORI）

代表作品 **FF7、FF8、FF10等**

**王国之心是今年最畅销的日本RPG!**



←由参与开发FF系列的北濑先生担任部长。野村哲也率领的《王国之心》海外版制作组也隶属于这个事业部。

### SQUARE 第2事业部



事业部长 **河津秋敏**（KAWAZU AKITOSHI）

代表作品 **FF1·2、魔界塔士、浪漫沙加、沙加开拓者系列等**

**年末推出的《无尽沙加》值得观注!**




←沙加创始人河津先生任部长。目前正在制作《无尽沙加》。

纯用“多平台”这个词来描述史克威尔的战略，未免显得太俗气了。不过今后选择硬件平台确实会变得更加宽松，我们会考虑更多的可能性。从作品的题材上讲，由于消费者的需求越来越多样化，史克威尔也希望制作出多种多样的作品满足大家的需求。

——我想，去年史克威尔的核心业务应该是网络游戏吧。那么目前网络游戏在史克威尔的定位有什么变化吗？

桥本■嗯……去年开始的PlayOnline对史克威尔来说是一项新的挑战，从日本国内的会员数量看已经获得了一定的成果。在面向海外市场的时候，网络游戏是无法回避的领域，所以我们认为这项投资是十分有意义的。不过，网络游戏业务最重要的是“持续性”，我们今后会把它作为重要课题进行研讨。

——不过，一提到史克威尔，大家最先想到还是“RPG大作”，请问今后的产品阵容会是什么样呢？

桥本■虽然我们现在也在制作一些以足球、棒球为题材的体育游戏，不过还是会以RPG和SLG游戏为主。能够在全世界卖出500万份的RPG恐怕只有史克威尔。FF是在全世界都是非常有号召力的品牌，而《王国之心》在欧美的评价也相当不错。今后我们也会集中力量巩固史克威尔的最擅长的领域，不断开拓市场。



——关于RPG，史克威尔的作品似乎离不开精美的CG，但是夏威夷的工作室已经撤销了，这对今后的CG制作会有什么影响吗？

桥本■CG动画的成本确实相当高，不过我们为目前的作品准备了充足的预算。而且，只要作品需要CG动画，我们就会不断追求GC技术的进步。有人质疑史克威尔是不是在CG制作上投入的成本太多，但是现在火奴鲁鲁（夏威夷）工作室的电影制作工作已经结束了，我们把工作室转移到东京，仍将继续从事CG的研究工作。火奴鲁鲁开发出的最新技术能够利用CG表现出头发和衣服的动感以及逼真的脸部表情，东京工作室原封不动的接受了火奴鲁鲁工作室的成员和研究成果，今后我们也会在CG领域不断进步。

——请简单概括一下新生的史克威尔吧。

桥本■我想应该是“勇于挑战最尖端的领域”吧。通过挑战最尖端的技术，致力于为玩家提供有趣的游戏，这就是史克威尔的一切。这些年来，史克威尔一直在努力追求CG动画的制作品质，而近两年又将网络游戏这一最新的游戏方式进行了非常彻底的研究。所以，今后所要做的就是与游戏制作者们一起，把这些挑战最尖端技术所获得的成果推广出去。以前史克威尔曾有过同时启动30个项目的制作高峰。包括令玩家吃惊的作品在内，我们贪婪地追求一切娱乐方式。

——新生的史克威尔有怎样的目标？

桥本■如果大家都认为在众多的游戏厂商之中，“要是没有史克威尔的加盟，硬件的销量就会截然不同”，那我们的目标也就达到了。现在各个事业部都有充分的时间积蓄技术力量，因此存在着很大的潜在开发能力，今后我们将以坚实的技术力量为后盾，扩大产品阵容。我希望能让大家看到与众不同的史克威尔作品。



↑GBA FFT的人设。

——近期哪些作品会受到关注呢？

桥本■今后这些作品的名字会陆续出现在杂志中，目前打头阵的应该是第2事业部的河津秋敏和第4事业部的松野泰己。今后每个月估计都会不断向大家透露情报，希望各位一定关注史克威尔的作品。





↑→因FF电影残败而辞去副社长职务的坂口博信现任史克威尔专属董事制作人。据说他正在为新作充电。

## 记者的意见

SQUARE的分社化，不知是否真的是从SEGA那里学来的招数，总之，它把SEGA从水火之中解救出来，这是事实。但这世上本来就没有万试万灵的仙丹，同样的招数，对SEGA或许有用，但对于SQUARE却未必一定见得。道理很简单：SEGA是一个综合性的软件公司，能够制作几乎所有类型的游戏。分社之后的每个子公司都能独立完成一些不同于其他公司的王牌作品，分社之间的直接竞争较少。而SQUARE的主要游戏模式都局限在RPG和SLG上面，很少涉及其他类型（或者就算涉及了也做得很差），分社后作品撞车的可能性较大，销售则会被互相制约。

至于未来再“合作开发FF之类的大型项目”，个人对这种合作方法深表怀疑。分社独立核算之后再要合作开发，会在成本、人力资源分配以及计划、进度、质量控制上遇到很多问题，在这方面鲜有成功的例子，很难说是一个好主意。

SQUARE 第3事业部

事业部长 田中弘道（TANAKA HIROMICHI）



代表作品 圣剑传说系列、穿越时空、FF11等



副事业部长 石井浩一（ISHII KOICHI）

代表作品 圣剑传说系列、圣剑传说 玛娜传奇、FF11等

**网络RPG游戏的旗手！**



→FF11向人们展示了网络游戏的崭新魅力，今后该部门也将继续致力于提高网络游戏的技术水平。田中和石井是史克威尔的资深重臣，石井先生还兼任新设立的第8事业部部长的职务。

SQUARE 第4事业部

事业部长 松野泰己（MATSUNO YASUMI）

代表作品 皇家骑士团系列、FFT、放浪冒险谭等

**GBA版FFT画面曝光！**



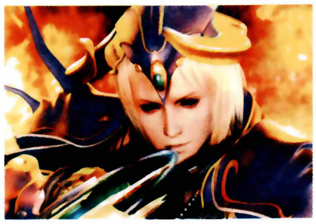

←以《皇家骑士团》扬名业界的松野目前正在开发FF12。

SQUARE 第5事业部

事业部长 平田裕介（HIRATA YUSUKE）

代表作品 体育游戏、勇敢的剑士武藏传、寄生前夜2等

**负责体育游戏和移植作品！**



←唯一设立在大阪的事业部。该部门负责开发体育类的游戏和各机种的移植工作。

# 其他制作部的新作也在锐意开发中

# 中国电玩榜

2002年第10期(统计时间2002年7月1－31日)

本期重点：
1、内容压缩，节约版面，奉献精华，权威依旧！
2、统计截止共收到有效选票2950张！

## 1 黄金太阳

上期 2




机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：—
计票：807

## 2 最终幻想8

上期 1




机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—
计票：794

## 3 恶魔城·月之轮回

上期 5




机种：GBA
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：—
计票：583

## 4 莎木2

上期 4



机种：DC
类型：FREE
厂商：SEGA
其他：—
计票：582

## 5 最终幻想10

上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—
计票：567

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 生化危机3·最终逃脱 | 机种:PS | 类型:AVG | 厂商:CAPCOM | 其他:— | 346 |
| 7 | 恶魔城·月下夜想曲 | 机种:PS | 类型:ACT | 厂商:KONAMI | 其他:— | 328 |
| 8 | 生化危机 | 机种:GC | 类型:AVG | 厂商:CAPCOM | 其他:— | 317 |
| 9 | 黄金太阳2 | 机种:GBA | 类型:RPG | 厂商:NINTENDO | 其他:— | 256 |
| 10 | 胜利十一人6 | 机种:GBA | 类型:SPG | 厂商:KONAMI | 其他:— | 252 |
| 11 | 胜利十一人2002 | 机种:PS | 类型:SPG | 厂商:KONAMI | 其他:— | 232 |
| 12 | 合金装备·索利德2 | 机种:PS2 | 类型:ACT | 厂商:KONAMI | 其他:— | 227 |
| 13 | 恶魔城·白夜协奏曲 | 机种:GBA | 类型:ACT | 厂商:KONAMI | 其他:— | 223 |
| 14 | 火炎纹章˜封印之剑 | 机种:GBA | 类型:SRPG | 厂商:NINTENDO | 其他:— | 221 |
| 15 | 樱大战4·恋爱吧！少女们 | 机种:DC | 类型:SLG | 厂商:SEGA | 其他:— | 212 |
| 16 | 最终幻想9 | 机种:PS | 类型:RPG | 厂商:SQUARE | 其他:— | 200 |
| 17 | 鬼武者2 | 机种:PS2 | 类型:ACT | 厂商:CAPCOM | 其他:— | 181 |
| 18 | 口袋妖怪·金银 | 机种:GB | 类型:RPG | 厂商:NINTENDO | 其他:— | 170 |
| 19 | 莎木一章·横须贺 | 机种:DC | 类型:FREE | 厂商:SEGA | 其他:— | 164 |
| 20 | 王国之心 | 机种:PS2 | 类型:ARPG | 厂商:SQUARE | 其他:— | 161 |
| 21 | 真三国无双 | 机种:PS2 | 类型:ACTZ | 厂商:KOEI | 其他:— | 156 |
| 22 | 合金装备·索利德 | 机种:PS | 类型:ACT | 厂商:KONAMI | 其他:— | 150 |
| 23 | 实况世界足球·胜利十一人2000 | 机种:PS | 类型:SPG | 厂商:KONAMI | 其他:— | 148 |
| 24 | 格兰蒂亚2 | 机种:DC | 类型:RPG | 厂商:GAMEARTS | 其他:— | 132 |
| 25 | 永恒传说 | 机种:PS | 类型:RPG | 厂商:NAMCO | 其他:— | 129 |
| 26 | 生化危机2 | 机种:PS | 类型:AVG | 厂商:CAPCOM | 其他:— | 125 |
| 27 | 寄生前夜2 | 机种:PS | 类型:AVG | 厂商:SQUARE | 其他:— | 121 |
| 28 | 最终幻想7 | 机种:PS | 类型:RPG | 厂商:SQUARE | 其他:— | 109 |
| 29 | 生机危机·代号维罗尼卡 | 机种:DC | 类型:AVG | 厂商:CAPCOM | 其他:— | 107 |
| 30 | 樱大战3·巴黎的燃情岁月 | 机种:DC | 类型:SLG | 厂商:SEGA | 其他:— | 102 |

## 日本家用新作期待排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种 | 类型 | 厂商 | 发售日 | 票数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 塞尔达传说GC | GC | ARPG | NINTENDO | 12月 | 2830 |
| 2 | 星海传说3~时光尽头 | PS2 | RPG | ENIX | 年内 | 2600 |
| 3 | 生死危机0 | PS2 | AVG | CAPCOM | 11月 | 2597 |
| 4 | 宿命传说2 | PS2 | RPG | NAMCO | 12月 | 2189 |
| 5 | 无尽的沙加 | PS2 | RPG | SQUARE | 12月 | 1664 |
| 6 | 樱大战 5 | PS2 | SLG | SEGA | 未定 | 1574 |
| 7 | 口袋妖怪A | GBA | RPG | NINTENDO | 11月21日 | 1274 |
| 8 | 魔颤 2 | PS2 | AVG | CAPCOM | 年内 | 1214 |
| 9 | 生化危机 4 | GC | AVG | CAPCOM | 未定 | 915 |
| 10 | 特鲁尼哥大冒险 3 | PS2 | ARPG | CHUNSOFT | 年内 | 912 |

## 家用机软件月间销售排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种 | 类型 | 厂商 | 发售日 | 销量 | 总 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 超级阳光马里奥 | GC | ACT | NINTENDO | 7月19日 | 526644 | 526644 |
| 2 | 幻想水浒传 3 | PS2 | RPG | KONAMI | 7月11日 | 327739 | 327739 |
| 3 | 我的暑假 2 | PS2 | ETC | SCEI | 7月11日 | 319121 | 319121 |
| 4 | 恐怖惊魂夜 2 | PS2 | AVG | CHUNSOFT | 7月18日 | 318670 | 318670 |
| 5 | 实况棒球 9 | PS2 | SPG | KONAMI | 7月18日 | 309621 | 309621 |
| 6 | 机动战士高达战记 | PS2 | SLG | BANDAI | 8月1日 | 295017 | 295017 |
| 7 | 超级机器人大战R | GBA | SLG | BANPRESTO | 8月2日 | 223548 | 223548 |
| 8 | 捉猴记 2 | PS2 | ACT | SCEI | 7月18日 | 186799 | 186799 |
| 9 | 乔乔奇妙冒险·黄金的旋风 | PS2 | ACT | CAPCOM | 7月25日 | 141329 | 141329 |
| 10 | 实况棒球 9 | GC | SPG | KONAMI | 7月18日 | 69420 | 69420 |

## 日本街机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（基板、厂商、类型） | | 得票 |
|---|---|---|---|
| 1 | 育成足球2001-2002 | (naomi2、sega) | 126661 |
| 2 | VR战士4·进化版 | (naomi2、sega) | 53958 |
| 3 | 灵魂能力2 | (system246、namco) | 48514 |
| 4 | 太鼓的达人3 | (system246、namco) | 42451 |
| 5 | 德比赛马俱乐部2 | (naomi2、sega) | 41125 |
| 6 | 头文字D | (naomi2、sega) | 31027 |
| 7 | 机动战士高达·联邦对吉翁DX | (system246、capcom) | 27717 |
| 8 | 罪恶工具XX | (naomi、sammy) | 21034 |
| 9 | VR射手3 | (naomi2、sega) | 17061 |
| 10 | 火热棒球2002 | (system246、namco) | 15815 |

## 欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（机种、厂商、类型） | |
|---|---|---|
| 1 | 荣誉勋章·前线 | ps2、ea、fps |
| 2 | 横行霸道3 | ps2、scea、rac |
| 3 | GT赛车3 | ps2、rockstar、act |
| 4 | 蜘蛛人·电影 | ps2、activision、act |
| 5 | 模拟驾驶 | ps2、infogrames、rac |
| 6 | 午夜俱乐部·街头飚车 | ps2、rockstar、act |
| 7 | 特技人 | ps2、infogrames、rac |
| 8 | ATV OFFROAD FURY | ps2、scea、act |
| 9 | 2002 FIFA世界杯 | ps2、ea、spg |
| 10 | 黑色合金 | ps2、scea、stg |

**本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单**

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 云南昆明 | 龙晖 | 江苏镇江 | 吴郑明 | 吉林长春 | 张书铭 | 天津南开 | 邵翔 | 江西赣南 | 文涛 |
| 广西柳州 | 杨进 | 河北秦皇岛 | 浦闻华 | 辽宁沈阳 | 亓官兆 | 甘肃兰州 | 王朝晖 | 江苏无锡 | 沈超 |
| 广西武宣 | 黄金雄 | 北京石景山 | 王安琪 | 云南个旧 | 高甜 | 北京宣武 | 王梁 | 江西萍乡 | 陈骥 |
| 广西合浦 | 吴魏峰 | 上海浦东 | 朱宗强 | 辽宁沈阳 | 吴博 | 浙江诸暨 | 杨利峰 | 北京丰台 | 李宁 |
| 江苏溧阳 | 葛亮 | 广东南海 | 陈锦华 | 贵州纳雍 | 丁熙文 | 四川双流 | 蒲涛 | 江苏南京 | 王溪 |
| 辽宁辽阳 | 徐洋 | 云南思 | 茅周杰 | 山东济南 | 曲龙飞 | 上海杨浦 | 高伟 | 四川南充 | 江山 |
| 北京通州 | 高诗云 | 四川资中 | 彭谦 | 浙江宁波 | 史忠良 | 上海西营路 | 王励勋 | 重庆巴南 | 谭静 |
| 广西梧州 | 张肖云 | 四川攀枝花 | 洪一鸥 | 新疆大学 | 陈俊刚 | 浙江绍兴 | 张群 | 浙江嵊州 | 袁阳 |
| 吉林白城 | 胥永辉 | 广西贵港 | 何春秋 | 贵州铜仁 | 祝静礼 | 黑龙江哈尔滨 | 李瑶 | 北京朝阳 | 张洪喜 |
| 天津河东 | 杨淋辉 | 吉林长春 | 付兰英 | 陕西西安 | 薛胜利 | 广东惠东 | 林志钊 | 四川南溪 | 许孟颖 |

# NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

**电软游戏四人鉴定团**

8月11日～9月10日

分数 / 游戏 / 评论人

## 钻地小子A

**总分：33**




机种：GBA
厂商：NAMCO
类型：PUZ
媒体：卡带

人气游戏再度驾临掌机，本作在日本街机中人气至今不衰，无论男女老幼皆适宜，在今天商业色彩覆盖游戏味道的环境下，本作尤显突出。

## 黑色细胞ZERO

**总分：28**




机种：GBA
厂商：NEC
类型：SRPG
媒体：卡带

GBA上绝对出色的SRPG，游戏的系统基本继承了系列作，令人感到亲切。GBA在画面上的表现也值得嘉许，希望这样的游戏可以多起来。

## 恶代官

**总分：23**



机种：PS2
厂商：GLOBAL A
类型：PUZ
媒体：DVD

ps2上经常会诞生出一些古灵精怪的游戏，本作也一样，充当反面角色来对付正义之士，这样的游戏玩法令人感到变态，也许会教坏戏路?

---

### 风林



这期可评论的内容真是令编辑人员费了脑筋，根本没有令人兴奋的游戏推出。是风林太过挑剔，亦或是自己没心情讨论游戏?大概是重游寂静岭心情有些压抑吧?反正天很阴沉，风林的心情也很阴沉。惟有期待九月的多款大布头作品的推出，铁骑驾驶实验准备。

**钻地小子A（8）**：如果不试试的话，你绝对想象不到这游戏会是如此的好玩。挑战挖掘更深层的关卡是魅力所在，每次玩都感觉不一样。NAMCO别出心裁的设计真是令人钦佩。总之，本作实在是超休闲佳品，典型的掌机专用，有GBA的玩家有必要人手一份。

**黑色细胞ZERO（8）**：如果是玩过前作的玩家，一定对精彩故事记忆犹新。本次登陆GBA，除了人设方面的变更外，其他的水准依旧，绝对不逊前作。在游戏难度方面感觉有些下降，不过作为掌机游戏，这些变化都是难免的。总的来说，本作绝对够水准，不容错过。

**恶代官（5）**：本来是对游戏在创新方面有一点期待，不过在试玩却不像当初想象的那般有趣。画面魄力太小，即便是精心设计的陷阱布局正中对手，也没有丝毫的成就感可言。这样的小游戏，要说有意思的话，实在有些勉强……

### 天师



GGB正版和分量线是买到了，还差厦华纯平变频电视一台。可PS2的完美直读也加上了，心情复杂。完美直读果然完美，现在我们可以向广大玩家通报，AR2是最不可靠、最毁机器的“PS2杀手”，早换装为妙。我们是拆掉30000型的AR2，加装新型直读(牛)。

**钻地小子A（10）**：本作具备了“超级游戏”所必需的诸项元素。同前作相比，难度降低很多，但因为新系统的介入(如可分裂的“大泥石”和宇宙版面的“?”)使游戏性大增，爽快感更甚。根据钻地深度可以买命，天语因时间所限HOLY装备似未拿到?

**黑色细胞ZERO（6）**：从SS时代流传过来的系列最新作。本人从未完过，但走格子的战斗方式好像并不陌生,容易上手得很，菜单也全是汉字的。情节一概不懂，过份的话就不敢说了。此游戏的战斗系统似乎很复杂，但又没有什么用处，唉，不是玩慢游戏的料儿啊!

**恶代官（6）**：这款游戏非常爆笑，有点SLG的意思。玩家要扮演的是一位脑筋灵活且非常狡猾的大贪官，利用手下的弟子在迷宫般的屋内设下重重障碍，来杀灭前来追捕贪官的“正义人物”。看到肥胖贪官诱得正义一方掉下陷阱，还真挺解气!

### 宇部



最近上网搜来许多著名游戏的midi音乐，光“超级玛莉”的主题曲就有10多个版本。虽说是midi效果，但如果上传到和弦铃声的手机上将动听至极，而且不知会吸引多少眼球呢。宇部其实早就有购进和弦手机的计划，现在的目标就是将在年底上市的西门子S55。

**钻地小子A（8）**：规则简单却又相当有趣的益智类游戏佳作，熟悉规则后你会大呼过瘾。这集在画面上保持了本系列一贯清新亮丽的风格，游戏系统加入了“成长”要素，另外各具特点的角色也增加到6个，这无疑更加提高了耐玩度。绝对适合于掌上游乐!

**黑色细胞ZERO（7）**：由于没有深入玩此作，只说说表面的一些感觉吧。首先是图像方面有一定水准，画面精细艳丽，角色设计也中规中矩。系统方面上手不太难，大量的汉字也能方便我们的中国玩家。说外行话，我觉得这个游戏不比“皇骑”等差多少。

**恶代官（4）**：这是个世界观很另类的“反常”游戏，除了在创意方面还有些可取，其它地方不值一提，制作厂商的技术能力实在是难以入流，粗糙的作品颇有骗钱之嫌。本作在游戏品质良莠不齐的PS2上也算是罕见的一例了，希望不会出现续作。

### PERFECT



编辑部的“足球4人众”依旧频繁活动!由于4人的水平非常接近，所以经常战到头破血流!这里可以透露给大家，本人就是这四个WE6的疯狂拥趸之一（其他三位下期告之）。罗那尔多终于转会皇马，不过根据转会协议，如果在半年内膝伤复发他还要回到国际米兰!

**钻地小子A（7）**：刺激的游戏，自在的过程!挖掘快感让人欲罢不能。画面艳丽，每位角色都有语音，而且效果出色。加入育成收集要素后，游戏趣味性更强。作为休闲游戏，每位GBA玩家都该拥有。在缝隙中钻地前进，每次游戏都有全新感觉。

**黑色细胞ZERO（7）**：PS、SS上的战棋游戏加盟GBA!系统完全继承前作风格，人设有所变更。难度略有下降，但是起伏很大。战斗视点合理，界面友好。但情节和系统均缺乏必要的高潮，能耐着性子通关的人不会很多!

**恶代官（8）**：恶无恶报!游戏规则类似TECMO的《影牢》，制作陷阱、部属保镖阻击前来索命的侠客。画面毫无卖点，视点略显生硬。不过操作贪官污吏残害大侠的叛逆感别有味道!陷阱击中入侵者后，有连击统计，看起来很过瘾!创意好，系统平庸。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

## 总分：34

### 恐龙猎人



机种：PS2
厂商：ACCLAIM
类型：FPS
媒体：DVD

超大人气的fps游戏最新作，只要是系列的支持者也一定会对本作感到满意。画面方面在同类型游戏中出类拔萃，强烈推荐。

拥趸众多的FPS大作终于发售了，如果不是痛打了HALO，恐怕本作怎么也会给个9分了。原始气氛给得到位，白垩纪的感觉表现的恰如其分，个人觉得此类题材要比那些夸张科幻要好得多。三部主机同时发售，如果有条件请首选XB版。

画面比较好，但遗憾的是，一上来用手柄操作还是感觉比较怪，影响了游戏的连贯程度。不过听说家用机版美式FPS都是这种左右摇杆操作法，好像已经成为“条例”了？HALO等许多游戏都是这样的！这种FPS比较有趣，终究要玩老美的。

从N64版起就对本系列产生了好感，虽说是第一人称视点的“DOOM”类型，但整体制作水准却远远高于PC游戏，突出单人玩的乐趣。这次PS2版在原有的基础上大幅强化了画面效果，展现出逼真的远古时代景象。

令欧洲玩家提前一个月支帐篷等待的游戏终于发售了！血腥的演示动画过后，游戏实际内容也没有让玩家失望，原始森林的气氛迥异，自由度较高。但是操作方法有点蹩脚，需要一个适应的过程。在丛林中摸索的乐趣不能错过。

## 总分：25

### AUTO MODELLISTA



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：RAC
媒体：DVD

CAPCOM在赛车游戏方面的造诣让我们领教了，画面方面出乎意料的出众，敢于作出这样的处理也要有过人的勇气才行啊。

CAPCOM有点邪的，把强调逼真效果的赛车游戏制作成动画片了……平心而论，做出来的成品还真像那么回事，无论是操作感、速度感还是画面的表现都突显专业。毕竟在GT的势力范围内，想要吸引人们的眼球绝对不是一件容易的事。

采用动画POLYGON风格制作，完全的庸俗赛车。典型的杂烩型，除了CEL SHADING技术外没什么新鲜的。操作感一般。同目前的多数“赛车”游戏相似，卡氏也开始卖弄“买车”、“升级”等超无聊设定。但此游戏的优点在于画面和速度感。

CAPCOM出人意料地将潮流图形处理技术应用到赛车游戏中，然而个人感觉效果似乎并不理想，尤其是描绘风驰电掣的动感线条显得有些虚假呆板。赛车的控制也略显蹩脚，令我实在没有兴趣去适应。也许真实的赛道会吸引一些日本玩家吧。

支持连线对战的赛车游戏！好像动画片一样的风格令人眼前一亮。由于加入了一些漫画中“速度线”的表现手法，速度感毫不逊色于以往的赛车游戏。色彩冷暖鲜明，阴影中的蓝色给人很深印象。游戏操作感需要适应。组装车模式增加了收集乐趣。

## 总分：30

### 机动战士高达战记



机种：PS2
厂商：BANDAI0
类型：ACT·SLG
媒体：DVD

每次推出都能热卖，这在游戏的历史上绝无仅有。也许也只有高达才有这样的魅力，能创造这样的奇迹。惟有铁杆才可以接受吧……

高达=高产？至少在今天应该可以画上等号了。以强战略性为游戏目标的最新作，在各方面都得到前所未有的强化，高机动性的白热作战，如果没有些NT能力还真应付不来（笑）。游戏整体都在前作的基础上提高了，高达迷应该收藏。

对高达系我只能说是很有趣，因为故事本身已经很完善了。舱外ACT，操作便利，相信对万岱而言这已是驾轻就熟，连天语这样的都能很快上手。但不懂机体的话还是难以获得内在乐趣。与总帅打分屏对战时赢了两把，帅说“果然是501中队的”。

本游戏比起前作“联邦VS吉翁DX”，在任务方面更加丰富多彩，操作起来也更加得心应手。图像方面也强化不少，充分发挥了PS2的实力。另外同屏对战更为高达迷提供了切磋的机会。总之这是值得fans收藏的作品。

完成度极高的作品！与敌人短兵相接的乐趣尽在其中！操作性良好，系列的玩家能够很快上手。浓烈烟雾的效果出色，机体移动的效果音也很带劲，给人非常强的带人感。不过始终觉得驾驶渣古比高达更有味道。“是男人就开渣古”的说法不无道理。

## 总分：30

### 真·三国无双 猛将传



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：ACT
媒体：DVD

炒冷饭炒得好的话绝对可以给厂商带来可观的效益，猛将传的成功也许会激发其他厂商的冷饭翻炒的热情。不过说实话，这冷饭炒得不错。

虽然明明知道是冷饭，但却难抵挡无双乱舞的魅力。相当于补充资料片的形式发售，需要原作来交替引导资料，这道手续比较麻烦。虽然增加了新人物和关卡，不过靠这样的手段来骗钱的话，不知道还能做多久……希望这样的东西不要太多才好。

真·三国无双的最新作，角色增加了武器和道具，据说还要用到前作的光碟才能在新作中玩到以前的场面，总之是难逃炒冷饭的嫌疑。至于游戏本身，只是实现了宣传语中的“大场面列阵冲杀”，无论是角色招式造型还是手感，面就一个字。

光荣出品的真·三国无双2的资料片，增加了大量角色和道具，并且可以读取前作的数据以便玩到更多的关卡。作为一个在前作就投入大量财力来制作的游戏，在本资料片炒炒冷饭也在情理之中，毕竟有百万的销量作基础。

格斗、战略、收集、育成的要素融为一体，娱乐性很高的作品！在新版本中，三国之外的武将都增加了无双模式，所有武将追加第5种武器，因此即便是无双2爆机数遍的玩家也绝对必要重新游戏！并非简单的冷饭作品，三国无双再次POWER UP！

## 总分：29

### SOCOM



机种：PS2
厂商：SCEA
类型：STG
媒体：DVD

制作得颇为用心的模仿作品，各方面均可圈可点，操作流畅自然。虽然在本作中可以看到很多游戏的影子，但游戏的出色还是不容置疑的。

经典游戏的下场是什么？在本作中就能找到答案，本作从系统到玩法都将许多著名游戏揉合到了一起，玩起来格外熟悉。抄袭抄出彩的话也能获得不错的效果，本作应该是典范。玩家扮演美国特种部队与敌军交锋，看似老套，但游戏起来感觉非常投入。

又是一个美式游戏，只不过是第三人称，但作战时却能够根据需要来变换视点。有ZOOM和武器切换等很多设定，地形比较重要，总之操作起来是比较麻烦了。画面非常真实，一开始的场面有点像MGS2，成员之间似乎要相互配合，很是紧张。

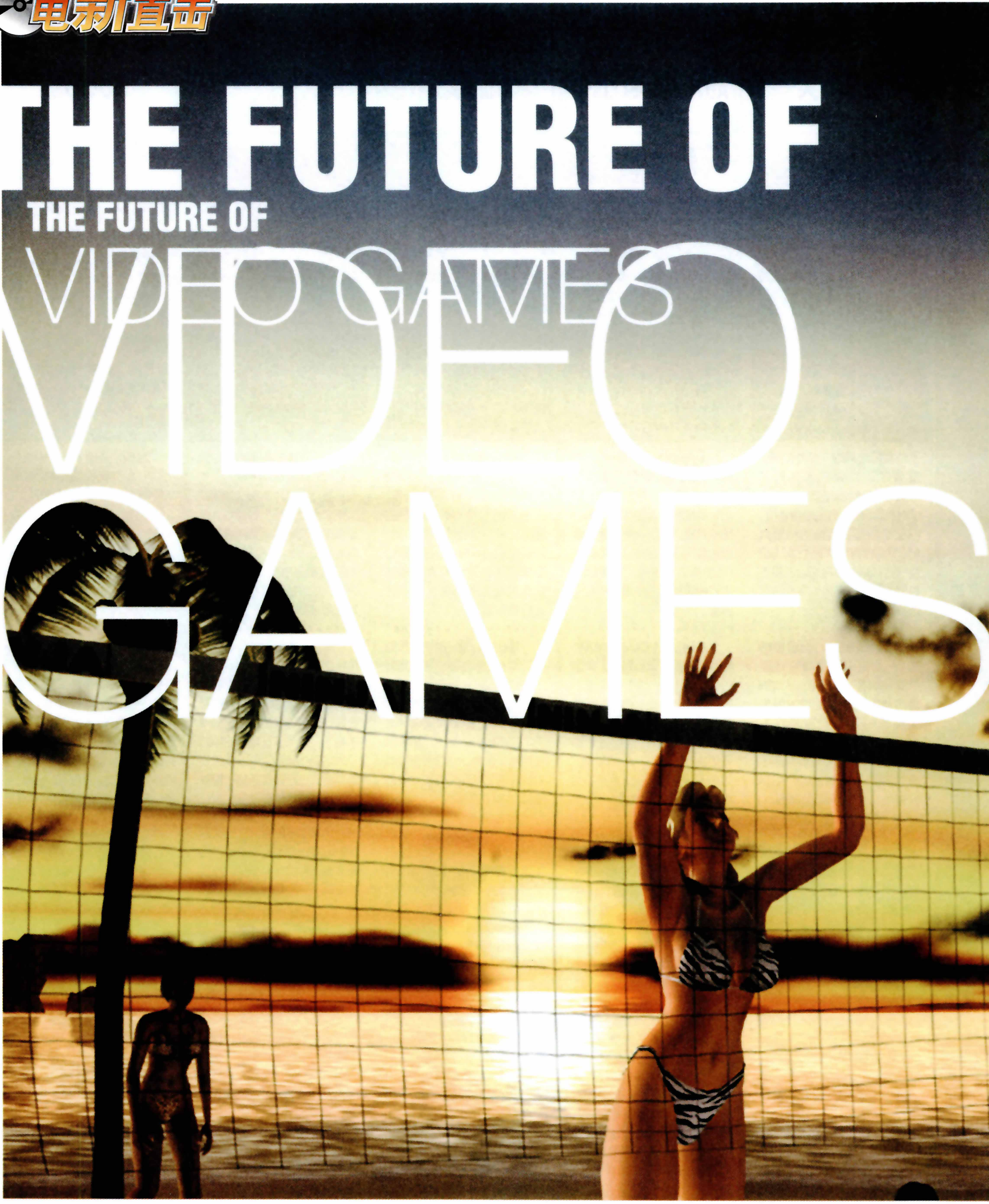
老美制作的动作射击游戏，突出真实的现场紧张的战斗气氛。制作方面集合了众多相同题材游戏（MGS等）的优点，良好的画面表现使人玩起来感觉非常投入。操作也不复杂，只要选好地形就能从容作战。近期难得的好游戏，推荐。

半条命+合金装备！这是游戏给我第一印象。玩家控制的角色要一边隐蔽一边射杀敌人。射击的感觉明显好于合金装备，而隐蔽能力系统的设定又明显比CS丰富。操作性中庸，角色动作自然流畅。读盘时间偏长。

36−40 强烈推荐　30−35 值得一试　1−29 素质一般

# THE FUTURE OF VIDEO GAMES

THE FUTURE OF VIDEO GAMES






XBOX

**DEAD OR ALIVE 系列最新作DOA沙滩排球**

TECMO/2002年秋发售预定/排球/动作/对应硬盘

TECMO 2002

“可爱”在游戏中是相当难表现出来的。通过各种表现方式所描绘出的可爱女孩总是缺乏一些真实的气息，这个问题长久以来一直在困绕着游戏制作者们。游戏进入3D时代后，著名的TVGAME厂商TECMO制作了著名的格斗游戏DOA，在这个游戏中有很多可以被称为“可爱”的女性角色。这些角色的造型成功地达到了从2D漫画角色到3D角色的转变。但是2D角色的“可爱”方程式诸如小嘴巴大眼睛等表现手法，将不再试用于3D角色。TECMO凭借强劲的技术力独自摸索出了一套大胆写实的3D角色方向。并且随着主机的硬件不断进化而不断完善。而XBOX上的百万大作DOA3更是家用游戏机3D美女的最高代表,几乎完美的女性角色造型使这款在纯格斗领域没有出众之处的游戏获得了空前的欢迎。 正是由于她们拥有“非真实”面的特点使得她们能够以TV GAME偶像的姿态出现,获得万千玩家的喜爱。而TECMO似乎早已发现了这一点,便在DOA3狂潮之后趁热打铁地推出了DOA沙滩排球。这次DOA中的人气女性角色将全部以泳装的姿态登场，原本在格斗游戏中难得一见的场面这次将全部出现,非格斗FANS的DOA迷将大饱眼福。也许XBOX的觉醒就在这款游戏发售之后，绝对是XBOX上的又一款百万预备作。



由负责DOA本篇的制作人员进行角色造型和动作方面的开发。在完成度上有了极大的保障。而且原有角色在造型方面会根据本作进行细微调整。




在游戏中获得的得分会反映到购物当中去，在商店中可以买到新式泳装和小饰物。甚至连躲避酷暑所使用的大型遮阳伞都有的买，难道游戏中和女孩之间还存在隐藏的友好度?




注意：《电玩新势力》只能邮购第2.8.9.10.11.12和即将推出的"金版MTV"，其余全部售完，请勿邮购。
邮购地址：北京6129信箱发行部　邮编：100061
电话：(010)64472177（请在汇款单附言栏写明所购书刊名称及期数，地址要详细，邮资免取）
VOL.2
单光盘6.80元
VOL.8
单光盘6.80元
VOL.9
单光盘6.80元
电玩新势力
VOL.10
双光盘10.00元
VOL.11
双光盘10.00元
金版MTV
单光盘6.80元
VOL.12
特别定价
6.80元
电新VOL.12
精彩内容
劲作摩天轮
生化危机0
真魂斗罗
星际火狐大冒险
新品滑翔机
迪斯尼的魔法公园
ZOIDES大战争
恐怖惊魂夜2
EVER BLUE2
攻略冒险岛
VF4神拳的奥义
业界海盗船
实话实说COSPLAY
CG观光园
DOA3大结局(上)
幻魔鬼武者
游戏研究所
洛克人无伤害通关
格斗竞技场
KOF2001官方连续技（下）
挑战！中国第一高手！？
怀旧精品屋
游戏的历史（四）
名曲音乐厅
超级机器人大战IMPACT
幻想水浒传II



# MARIO与任天堂原力

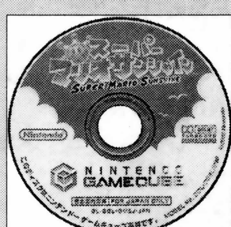
**无论你是不是任天堂的发烧友，都不得不承认，任天堂的确是一块老姜。MARIO 对游戏性的诠释超乎你的想象。**

万众期待的"SUPER MARIO SUNSHINE"终于发售了，并创造了暑期软件最佳的销售成绩（销售实际首月 58 万套）。时至今日，MARIO 仍旧是动作游戏的代名词，从他诞生的十数年中，从没有游戏能够打破他在销量上创造的记录。而创造这样游戏的厂商，就是今次作为主打的任天堂。我们将一起来解读其今后的软件攻略。




## 贯彻始终！将好游戏坚持到底！任天堂的游戏哲学到底是什么？

在最近的游戏业界之间，好卖的游戏跟不好卖的游戏之间的差距变得非常大，而市场反应长期以来都显得不够活跃。不过任天堂就在这样不是十分有利的局势之中，每年都成功地刷新了最高净利，发展得非常顺利。其中的理由，可说起因于该公司的企业理念。




任天堂在游戏制作上的哲学，从 FC（红白机）时代就十分之一致，也就是所谓"软件优先主义"。按照新社长岩田聪先生的说法，这种"软件体质的企业"，就是任天堂之所以是任天堂的原因，也就是硬件是为了配合软件（＝游戏）而开发的这种想法。因此只要是为了提供崭新的周边。GC－GBA 连线的"动物之森＋"等 GC 跟 GBA 的连动，以及使用 GBA 来读取印在纸上的资料的卡式 E－READER，都是很好的例子。其中 64DD 跟 Virture Boy 等不太受玩家支持的例子也不少。然而，任天堂强的地方就在于他们不怕风险。这固然要有雄厚的资金才办得到，但同时也是因为他们从经验法则中得知，正因其他公司不去挑战，所以这样的尝试才更有意义，而且"猜中"时的好处也更大。

因为有着"去做其他人没做过的新事物"的哲学为根底，所以对于要把招牌作品加进新要素，例如把"马里奥"3D 化、把"塞尔达"的画面改为动画风格等等时候，也都毫不犹豫。

任天堂之所以能长期在这个变动非常激烈的游戏业界做出一个个好结果，就是因为有着这种要不断地提供其他公司所没有的事物之一贯企业理念。正因为有其他地方没有的独特乐趣，玩家才会如此支持任天堂的软件。



### ■从资料上来看看任天堂的强

| 销售时间 | 销售额（亿） | 净利（亿） |
|---|---|---|
| 2002 年 3 月份 | 5548 | 1064 |
| 2001 年 3 月份 | 4625 | 968 |
| 2000 年 3 月份 | 5307 | 561 |

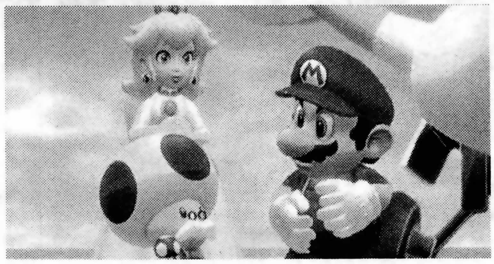
每年都能获得 500 亿日元以上的净利真的是很了不起。而且还连续刷新了过去最高净利的记录。

# PART 1. 马里奥在GC上面登场的意义

## "马里奥"系列的登场将对GC的普及速度带来什么影响?

GC发售到现在已经过了十个多月了，目前主机销售量约为153万台，跟发售十个月后的N64步调差不多。然而N64发售的同一时期即有"超级马里奥64"、"马里奥赛车64"等等招牌作品存在，但GC却是在不靠正统派的"马里奥"系列的游戏来提升销售量的情况下就达到这个数字了。

任天堂对GC的目标是在2005年3月以前，达到全世界5000万台的普及量。而以N64在全世界的最终普及台数3300万台左右来看，以跟N64同样的步调是很难达成这个目标的。因此，让GC更进一步普及的王牌就是众所瞩目的"超级马里奥SUNSHINE"了。从系列作的销售量来看，这次"马里奥"也可望获得将近两百万片的销售量。近来数月中由于发售作品较少而处在"观望"状态的GC市场，相信也有许多人会同时购买"马里奥"跟主机，再加上主机价格也降到19800日元，在此可以想见将会跟"明星大乱斗DX"发售时一样提升主机普及的步调。



↑虽然目前的成绩说不上惊人，不过该系列一向长青的后续力量却是值得关注的。



↑这次还能创造奇迹吗？我想没有人会怀疑任天堂的实力，现在只是时间上的问题。

●FC"超级马里奥兄弟"：软件681万套/硬件1926万台，比率35.3%。
●SFC"超级马里奥世界"：软件355万套/硬件1716万台，比率20.6%。
●N64"超级马里奥64"：软件189万套/硬件554万台，比率34.1%。

### 『马里奥』与硬件销量

这里要说的硬件销量，指的就是主机持有者之中，购买本软件的比例。从左表中可以看到甚至有搭载率高达35%左右的作品，不难了解『马里奥』系列的强悍。

### 海外的『马里奥』系列

FC的『超级马里奥兄弟』卖了四千万套以上，N64的『超级马里奥64』则是约1200万套，『马里奥』在海外市场的人气远超过日本。所以在顺利增加软件件数的海外GC市场上，『超级马里奥SUNSHINE』的投入，很可能让GC普及率产生爆发性的提升。

# PART 1. 打造出马里奥的软件开发实力

## 对宫本茂先生来说，"马里奥"是怎么样的存在?



"要让玩家变得有创造性。这就是我的主题"（宫本先生）。

宫本茂先生的游戏哲学，以及任天堂的游戏哲学，实际上非常的单纯明快—让玩家能够发挥创造性，就是游戏乐趣的主干。这种想法的色彩也浓厚地反映在宫本茂先生的游戏制作原点、也就是"马里奥"系列之中。为了让玩家能够发挥种种突如其来的想象力，对于像是"搞不好可以走在比最高的砖块还高的位置也说不定?"、"如果用帮浦对正在飞的鸟喷水那么会怎样?"等想法，准备了各式各样的反应。在玩"马里奥"系列时，往往觉得到处寻找这些"小题材"的乐趣，更胜于"推进游戏进度"这个本来的目的。

"我们并没有特别希望玩家去拿星星或金币。只要他们能在我们制作的世界中玩两三个小时或是五小时左右就好了。总之只要能让玩家玩"马里奥"玩很久就好。"（宫本先生）

在精密构筑的电视箱庭世界之中，玩家可以无边无际、纵横无尽的到处探索，并有各式各样的发现。这种乐趣跟任天堂的另一个招牌作"塞尔达"系列也是相通的。而宫本先生自己对"马里奥"跟"塞尔达"的差别，有过这样的发言：

"'马里奥'是动作游戏，而'塞尔达'是冒险游戏。虽然都是在电视萤幕所表现的箱庭世界中四处玩乐的游戏，但是这个箱庭的用法却有些不一样。操作角色让他到处活蹦乱跳，越玩越觉得像是自己的手脚或分身一样，逐渐产生一体感，这就是'马里奥'。"（宫本先生）

尽管身为动作游戏的经典作品，却不断采用新要素来进化，也是"马里奥"系列游戏的一大特征。在"超级马里奥兄弟"中主要追求的是在横卷轴游戏中"跳跃的乐趣"；而在"超级马里奥64"中则是制作出了相当优秀的运镜系统，并完美实现了3D多边形跟ACT的高次元融合。到如今在这次的"超级马里奥SUNSHINE"里头，也追加了"用帮浦洒水"这个全新的游戏要素。以往与箱庭世界的接触仅在马里奥身边的限制，现在也借由"喷水"这个长射程要素的追加而有了大幅的变化。

"总是要制作跟以往不同的作品，这才是任天堂"（宫本先生）

身为经典作品却不断地追求变化，这就是任天堂制作游戏的真髓。

了不起。



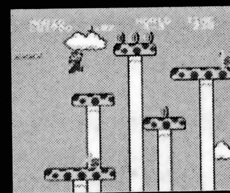
## 宫本茂先生的"马里奥"论

■"马里奥是跳跃游戏"

这是针对"超级马里奥兄弟"(FC/1985年)的说法，不过基本上对整个"马里奥"系列都是通用的。"跳来跳去本身就很有趣，这就是'马里奥'"这段话也充分让人感觉到对"跳跃"的执着。在3D的"马里奥"之中，反弹跳、旋转跳等跳跃动作也是攻略舞台的关键。可以说跳跃才是马里奥的精髓。

■"制作优秀的运镜就是'超级马里奥64'的主题"

确立了3D ACT类别的"超级马里奥64"的成功，来自于游戏中那个能够对应状况转到最佳角度的运镜系统。虽然有人说："镜头会自己移动，对玩家来说也有可能会造成一些负担。所以最近所得出的结论，就是没有所谓最好的运镜系统"，但是在"超级马里奥SUNSHINE"之中的镜头角度，玩起来也不会让人觉得有任何负担。



←跳跃是马里奥的神髓所在

# 完全分析任天堂的开发部队·精英备出

任天堂虽是一家主机厂商，同时却也有着世界一流游戏厂商的面貌。而支撑起这种软件开发力的，就是以情报开发本部为首的各个开发部队。虽然讲到任天堂就会想起宫本茂先生的大名，但在任天堂里面除了他之外仍有多位各有来头的制作人。而除了宫本先生所在的情报开发本部以外，其他软件开发部队的存在却意外地鲜为人知。

## 情报开发本部·本部长 宫本茂先生



←马里奥系列一向都是由情报部门开发制作，最新作当然也不例外。鬼灵精怪的点子在这里源源不断。



→动作RPG的代表作『塞尔达』，与马里奥齐名。本作将是年底任天堂软件阵容的核心。

从"塞尔达"、"马里奥"、"马里奥赛车"、"星际火狐"等主流作品，到"PIKMIN"、"动物之森＋"等崭新的游戏，参与了许多游戏的制作，是任天堂软件开发团队的核心。而"情报开发"简称EAD，在美国对EAD这个品牌的信赖感也很高。至于EAD则是取自于"Entertainment Analysis & Development"的简写，也就是分析并开发娱乐的部门。在宫本先生跟手冢先生的领导下不断地制作任天堂的王道游戏。



**手冢 卓志先生**

跟宫本茂先生两人三脚一路制作游戏过来，最近则专念于制作人的职务。



**青沼 英二先生**

塞尔达系列中"时之笛"、"姆吉拉的假面"等作品的监督。



**小泉 欢晃先生**

担任"姆吉拉的假面"、"超级马里奥SUNSHINE"等作品监督。



**金村 孝史先生**

担任"F－ZERO"、"星际火狐"等作品的主设计。

## 开发第一部·部长 出石 武宏先生

已故的横井军平先生过去所属的部门，并以GB的开发而闻名。在软件开发上，跟开发第二部一起进行"银河战士"系列、"火炎纹章"系列的开发。近年则以阪本贺勇先生设计的"CARD HERO"(1999年)等获得极高评价。而阪本先生同时也是参与往年名作AVG"FC侦探俱乐部"(1987年)制作的人物。





**出石 武宏先生**

过去曾经跟已故的横井先生一起开发最早的GB。

## 开发第二部·部长 上村 雅之先生

参与红白机开发的上村雅之先生所属的部门。提出许多组合软硬件的提案，像是搭载活动感应卡匣，晃动GB本体来玩的"滚滚卡比"(2000年)，以及运用小型喇叭，把GBA当成"乐器"来使用的"GAME BOY MUSIC"等。

## 综合开发本部·部长 竹田 玄洋先生

本来叫做开发第三部，不过随着2000年任天堂的组织改编而改为现在的名称。主要进行的是进行GC等家用电视游戏机的硬件开发以及系统软件的开发，统合整个任天堂硬件部门。至于GC的设计，则是由同部门的芦田健一郎负责。



## 开发技术部·部长 冈田 智洋先生

担任GBC、GBA等携带型主机开发的部门。在去年开发出把资料印在卡片上，配合GBA来玩的卡式E－READER。不进行软件开发。






## 任天堂秘密小贴士

**■制作"马里奥"、"塞尔达"音乐的"京都莫札特"近藤浩治先生。**

近藤先生是任天堂的音乐制作。在日本还很难找出没听过他音乐旋律的人之有名作曲家。"马里奥"、"塞尔达"系列也一贯由他负责。在任天堂除了他以外,还有户高一先生这位音乐制作人。而"动物之森+"的"作曲犬"就是以他为原型这点也很有名。

**■已完全成熟技术的水平思考横井军平先生的遗产。**

堪与宫本茂先生并称"任天堂先生"的已故横井军平先生。远在FC诞生以前,就以光线枪(类似魔术方块的桶型益智玩具)、伸缩手等玩具风靡一时。"想做出在世界上最早出现的东西"、"把已经完全成熟而变便宜的技术,跟别的东西组合,制作出前所未有的作品",这种想法正是任天堂的存在价值,而他的哲学至今仍在任天堂落地生根。

**■马里奥跟海琪的关系?小田部羊一先生的存在。**

在任天堂有位负责马里奥跟林克等插画跟口袋妖怪插画监修的人物—小田部羊一先生。他同时也是"阿尔卑斯少女"、"寻母三千里"等名动画的总作画监督。在东映动画时代,跟宫崎骏、高 熏等一起制作出许多的名作。而任天堂游戏的角色之所以有万人接受的亲和力,小田部先生功劳不小。

**■担任"马里奥"、"塞尔达"程式设计的中乡俊彦先生。**

跟宫本先生、手冢先生一起制作出初期任天堂作品的人物。负责"大金刚"、"超级马里奥兄弟"、"塞尔达传说"等游戏的主程式设计。现在以监督身份支援这些系列作品的开发。宫本先生说:"要是没有手冢跟中乡等人,我也不会一直制作'马里奥'跟'塞尔达'。"

**■任天堂品质的根源超级马里奥俱乐部。**

任天堂除BUG团队"超级马里奥俱乐部",对该公司软件的品质有很大的影响。由150名以上的工作人员,对开发中软件进行评价、检查,并持续监控第三协力厂商的软件。工作人员基本上全都是打工人员,以中立的立场对游戏的开发做出贡献。

# PART 3. 支撑任天堂的第二协力厂商

## 由日本国内外的优秀人才支撑起任天堂品牌

尽管是任天堂,但是光靠公司内的开发部门去制作游戏,也是很难凑齐足够的作品数量。因此使用任天堂品牌来制作游戏的第二协力厂商,就显出相当的重要性来了。看过HAL研跟Intelligent Systems所制作的游戏就可以知道一件事,那就是身为任天堂第二协力厂商的各公司各有其擅长的类别跟目标年龄层,所以在光靠任天堂本身则容易有所偏差的软件多样化发展上,一家家第二协力厂商们扮演着十分重要的角色。当然也因为他们就近看着任天堂的开发哲学,所以也有着遗传自任天堂的高品质。而到N64以后,Rare等海外软件三商也逐渐增加,对在国际舞台也能发挥实力的任天堂品牌来说已经成为重要的支柱。像这样有非常多的第二协力厂商也是任天堂平台的特征。

### 日本国内的第二协力厂商

**■HAL研究所:**制作了"卡比之星"、"明星大乱斗"等等系列游戏,而远从FC时代开始,就是任天堂的第二协力厂商。被拔擢为任天堂新社长的岩田先生,本来也是这个公司的程式设计师。

**■Intellgent System:**基本上负责制作任天堂硬件的开发工具。在软件方面负责"火炎纹章"系列等游戏。甚至在任天堂宇治工厂内还有办公室,跟任天堂的关系非常地密切。

**■GAMEFREEK:**由大家熟悉的田尻智先生领军,开发"口袋妖怪"的厂商。至于"红"、"绿"等版本差异的点子,则是宫本先生提出的。新作GBA版"口袋妖怪"预定年内发售。







## 第二方至关重要,业已成为软件支柱!

### CAMELOT高桥兄弟谈"跟任天堂到底是什么关系"

任天堂的优秀游戏佳作频传,而同样地也可以用这句话形容各家任天堂的第二协力厂商。要持之以恒地制作高水准的游戏,应该要注意哪些事情呢?我们访问到长期跟任天堂合作的高桥兄弟。

"在任天堂里,'乐趣'的优先度是最高的,而评价游戏的超级马里奥俱乐部在公司内的信赖度非常高,只要是他们评为'好游戏'的软件,就算是不好卖的商品,也会以促销活动卖出去,就算结果不卖座,也不是白费工夫,而是先建立好市场。整个公司都有这样的想法,让我大吃一惊。"(宏之先生)




只要能够做出好游戏,那么任天堂就会全力支援。这点让人觉得非常的可靠。也正因为有着这样的体制,所以各家第二协力厂商才能够安心地投入游戏的制作。而且,任天堂所做的还不只是这样。

"最早'马里奥高尔夫'本来是跟马里奥没有任何关连的高尔夫游戏,不过在看了开发中的画面之后,任天堂那边就主动地跑来说'要不要让马里奥在游戏中登场呢?'。我本来还以为不可能借用到这些招牌角色的。"(秀五先生)

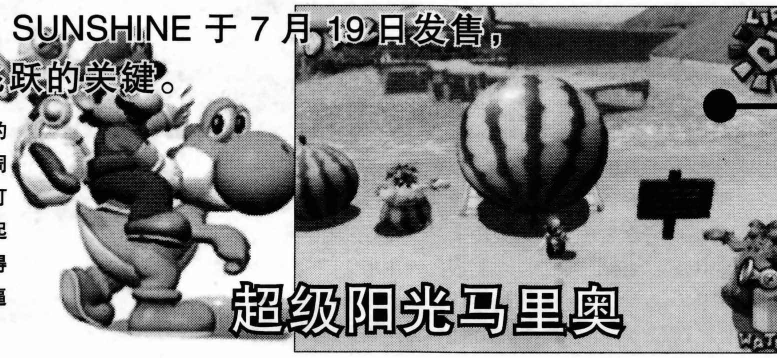
只要能把自己觉得有趣的东西推展到世界上,毫不吝惜借出一个个具备极高知名度的角色。渗透到第二协力厂商之中的这种态度,或许就是任天堂能够发售多款"软件取向"游戏的原因吧。

# 从『马里奥』到『塞尔达』的任天堂 GC 阵容

7月

## 7月超级马里奥 SUNSHINE 于 7 月 19 日发售，掌握了让 GC 飞跃的关键。

随着本作的发售，GC 的硬件销量翻了两番，以周 1.5 万的稳定数量递增，可以看出 MAIRO 在之中所起的作用。而美国方面，也使得 GC 硬件上涨了数倍，直逼 PS2 的销售记录。



### 超级阳光马里奥

8月






RAREWARE：在海外的第二协力厂商之中，就以这家 RARE 最有名。靠着采用高级贴图技术的 SFC“超级大金刚”，在日本也一跃成为主流。这家软件公司的母公司位于英国，由同时也是游戏设计师的提姆、克理斯这对史丹佛兄弟设立。以任天堂的品牌推出“007 黄金眼”、“大金刚 64”等许多高品质作品。新作则是以任天堂的人气作品“星际火狐”的世界观为题材的 ACT＋AVG。

### 星际火狐大冒险·恐龙星球

9月

**9 月的重磅炸弹，期待已久的冒险传奇，最强的 AVG 以双 DVD 堂堂登场，热力四射！**

10月



## SILICON KNIGHT

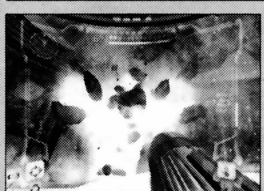
虽然这家加拿大的软件厂商在加入成为第二协力厂商后的处女作是“永恒的黑暗”本来也是制作为 N64 的游戏，后来才变更为 GC 用。采用表现精神状态的计量表，并依据这个状态做出幻觉、幻听等演出效果的崭新 ACT＋AVG。

### 永恒的黑暗

**恐怖惊魂，挑战视觉极限，GC 上演惊悚活剧**
**超高评价，大受好评，日版 10 月出击确定！**

11月

## Retro Studio



### 银河战士 PRIME

本来是制作 PC 游戏的软件厂商，现在则是完全属于任天堂的子公司。在画面跟第一人称视角的 STG 方面有一定的水准，这次担任的“银河战士 PRIME”也是他们擅长的 3D STG。该作中将有能显示敌人能力与弱点及附近隐藏通道等等资讯的新物品“Visor”登场。预定冬季发售。

**敢与任何 FPS 游戏挑战**
**最强的射击游戏年内诞生！**

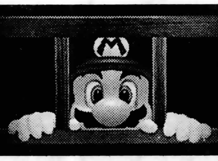


### 马里奥聚会 4

12月



### 瓦里奥世界



# PART 4. 之后的任天堂第三方厂商策略

## 任天堂对第三方的策略已经大幅改变，超人气软件增多！

在过去任天堂对第三协力厂商的基本方针本来是“来者不拒，去者不追”，但是最近则可以清楚看出任天堂积极与各第三协力厂商缔结关系的意思。像是跟SEGA与NAMCO等公司的共同开发，以及GC互换AC基板“TRIFORCE”就是个具体的例子之一。像这种一同合作为设计公司培养出来的信赖关系带来的动作，对任天堂、第三协力厂商双方都有相当的好处。首先对第三协力厂商来说，可以更为了解并实际拥有任天堂开发软件的能力，并且也能够活用其品牌的商誉。而对任天堂来说，能够把受欢迎的主流作品交给可以信赖的游戏设计公司，也让他们可以全心全意地专注于新作品的开发。另外，在促进第三协力厂商积极参入主机之后，还有着能够让这些第三协力厂商提供许多原本光靠任天堂难以完全照顾到的、那些适合高年龄层玩家的游戏的一大好处。在这个软件发售量真的是不甚乐观的时代，这样的策略联合就是有着非常多的好处，今后想必任天堂也将会继续推行这个策略吧。



### 跟主要厂商的关系

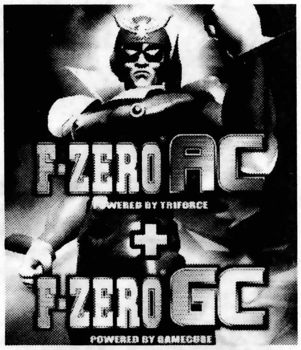
■CAPCOM
共同开发GB版「塞尔达」跟「米老鼠的魔镜」，另外「生化危机」系列也独占供应给GC，帮助GC抓住高年龄层玩家的支持。

■SQUARE
透过关连公司GAME DESIGNERS STUDIO，把新的「FF」制作成能让GBA跟GC连动的作品。接受同专案「Fund Q」提供资金。

■SEGA
开发子公司Amusement Vision与任天堂共同开发「F－Zero」，Sonic Team则发售网络RPG"PSO"，企图获得新玩家的支持。

■NAMCO
共同开发3D STG「星际火狐」、「传奇」系列跟新作RPG也预定在GC发售。10月以后的任天堂主机用软件，将由任天堂负责发售。

■HUDSON
年终的惯例聚会游戏「马里奥聚会」系列将与HUDSON共同制作。11月预定发售系列最新作「马里奥聚会4」。




## 听Amusement Vision名越社长谈GC与任天堂的未来

Amusement Vision与任天堂共同开发了跟主机同时发售的“超级猴子球”以及“F－ZERO”等游戏，在SEGA团体内扮演了供应GC软件核心的重要角色。所以我们便请到名越社长谈谈今后与任天堂的关系，以及GC的软件策略。

**——想请问一下您对于现在的GC有何看法呢？**

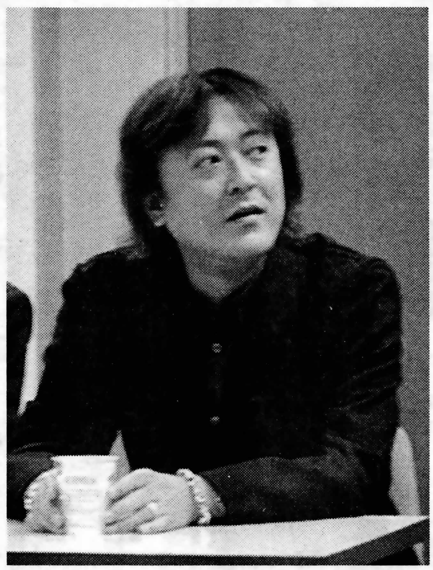
名越稔洋先生（以下省略敬称）：这台主机就跟以往的任天堂各主机一样，真的是台对低年龄层非常有吸引力的主机，即使在美国地区也是如此。而锁定了低年龄层的鄙公司作品“超级猴子球”也获得相当不错的好评。今后续篇的二代也将会观察这些反应来决定去向。

**——相对的在高年龄层的写实系游戏就卖得不太好了呢。站在供应游戏的立场，您认为今后将需要什么样的策略呢？**

名越：GC是台低年龄层玩家较多的主机，而任天堂对这样的层级寄予厚望也是事实。我想现在也有很多的人正在等着像是“马里奥”等等杀手级游戏的推出。不过就算是适合小孩的游戏，其中也有许多是能让大人也可以玩得非常高兴的作品。像我自己就十分喜欢“马里奥”那样的游戏，我想只要游戏有趣，就算是高年龄层也能接受。反过来说应该也是一样，鄙公司的“VR足球”跟CAPCOM的“生化危机”等作品提供给GC，也是必要的挑战。我想这就是任天堂对我们的需求。话虽如此，但并不代表只要大量投入写实派的游戏，就可以让高年龄层掏出钱来。我认为彼此都必须推出像GC版“塞尔达”那样能改变主机支持层的作品才行。

**——在“F－ZERO”的制作等等跟任天堂一起工作的机会之中，有没有因为想法的差异而让你感到非常困惑的地方呢？**

名越：我们跟任天堂在开发的文化、过程上并不相同，但是这并不代表彼此会互相排斥，只是走的路不同而已，最后目的地还是一样的。而这样的差异既新鲜又有趣。我认为这样的差异将会成为促进彼此制作出好作品的正面刺激。



**只有大家一同去尝试、开拓才能够真正的改变市场**

 （请继续翻看彩页版特辑）

# 太阳的黄金

默默为业界带来繁荣的人们








CAMELOT SOFTWARE PLANNING

**Company Profile**

- 设立：1994年4月
- 董事长兼社长：高桥宏之
- 资本额：6000万日元
- 员工人数：31名（2002.7）

## 有关业界著名的游戏制作兄弟以及他们的公司

最近，高桥兄弟的名气，主要得益于GBA白金RPG大作——"黄金太阳"系列的成功发售，但他们的厉害可远远不止于此。下面就来详细地看看吧！

## CAMELOT

能脱下鞋子上班的开发室。

- 业务内容：电视游戏软件的企划、制作和开发
- 年营业额：4.8亿日元（2002年3月期）
- 公司网址：http://www.camelot.co.jp

## 讲究独树一帜的原创性及讲究不断创新、追求自由的高品质游戏制作



CAMELOT 董事长兼社长 高桥宏之

**Profile**

从参与制作《勇者斗恶龙》开始进入业界。后来参与制作《光明与黑暗》系列。现在则担任制作人等职务。

CAMELOT设立于1994年，不过在那之前，高桥宏之与高桥秀五，通称"高桥兄弟"的名号就在游戏杂志上频繁登场。从那时候起就是具有代表性的著名创作者而在业界有着广泛知名度。这对高桥兄弟联手开发的第一款作品，是1992年在MEGA DRIVE上发售的战略RPG"光明与黑暗激战篇"，当时他们仍属于SEGA旗下的SONIC小组。

其实这款作品是高桥秀五的处女作，而哥哥高桥宏之在那之前就曾参与过"勇者斗恶龙"系列的制作。不过高桥宏之刚开始干的工作可是跟游戏没什么关系。

"早先和游戏的关系，只不过是个玩家罢了。虽然早先曾沉迷于街机上的《宇宙巡航舰》（※1），而且在玩了《超级马里奥》后感动得半年内玩了将近一百款的FC游戏，但并没有想要自己来做游戏的念头，只是很佩服地想着，'做出这种游戏的家伙一定是天才吧'。先巩固游戏的根本部分再进入开发作业。不过应做游戏就变成妥协的产物"（高桥宏之）。

"我小学时就在自己的电脑上编程序，不过没过多久，兴趣就转到运动上了，所以稍微疏离了一阵子。"（高桥秀五）

**两兄弟开始参与游戏制作的契机，是高桥宏之30岁时进入ENIX这件事。以超过三十岁的年龄，而且还是从运动用品贩卖转职到类型完全不一样的游戏业界。尽管如此，据说他对行业的转变并未感到不适应。**

"其实我并不会排斥转到另一个行业发展，因为那时候我觉得只要抱有兴趣就不会有问题。虽然在上班第一天就突然被叫去说'你当制作人吧'的时候确实是有点纳闷，不过当时游戏制作这个职务其实还没有完全确立，所以我就想说只要边做好自己的工作边找出制作的方法就可以了吧。"（高桥宏之）

**而这份旺盛过人的挑战精神，也就带来了CAMELOT重视"独树一帜的创新"的游戏制作手法。**

**高桥宏之在制作"勇者斗恶龙"时的经验，据说仍以各式各样的形式，发挥在今天CAMELOT的制作手法上。其中之一，就是在游戏制作的准备阶段先进行彻底议论这样的开发风格。**

"在当时学到的东西里，最重要的就是制作游戏的态度，也就是只要游戏基本的部分还有暧昧之处就不开始制作。不能用做一步算一步的办法解决这样的方法，而是必须不断地讨论游戏内容到大家都能接受为止。从我们独立以来经手过20款以上的作品，每一款作品都是首先稳固地确立了关键部分之后，才进入实际制作过程的。"（高桥宏之）

※1：宇宙巡航机：这是一款由KONAMI公司制作，于1985在街机上推出的横向卷轴STG类游戏。当时以高度的战略性、美丽的画面和逼真的音效造成了轰动。其许多经典优秀的设计策略，也成为日后同类游戏效仿的典范。



CAMELOT
董事兼副社长 高桥秀五

**Profile**

从原任的系统工程师转身投入游戏业界之中。担任过“黄金太阳”系列等许多该公司出品游戏软件的监督。

不过，说要决定游戏内容，以 RPG 来说，这连“要打几场战斗才会升级”或是“要到多少等级才打得赢这个中头目”等细节部分也都必须讨论出结果。这些问题真的可以在事前的讨论阶段就解决吗？对这个疑问，高桥宏之给了明确的回答。

“确实可以解决。反而要是边做边进行学习的话，结果难免变成妥协的产物，或是导致完成度不上不下也说不定。所以我们都是事先把游戏最根本的部分考虑周全。”

据他们所说，这样的制作态度不仅提高了游戏的品质，还具备提升开发效率的好处。而 CAMELOT 在游戏制作上，开发期间之短也是颇有好评的。

“因为到了实际的制作阶段，事先的学习已经结束，接下来只要按部就班地照企划组装起来，就能够将一款游戏完成。还有就是因为所有社员的技术都很高超，当我说“我想做这样的东西”时，大家都具备将之实现所需的技术力、表现力——这是非常棒的一件事。我想应该是由于我们兄弟俩有着在 SONIC 工作时，就不断培养起这种持续修养这种工作习惯的企业文化吧。”

拥有能够发挥强大领导能力的人物、与制作成员间的观念沟通也很顺畅、再加上个别人员的技术高超，若不是兼具这些要项，像这样的制作风格可说是不可能的。而把这种制作态度当作“企业文化”培养至今的 CAMELOT，能够在短期间内陆续推出良质的作品，可说是必然的结果了吧。

# CAMELOT 著名游戏产品大记

## GAME PRODUCTS OF CAMELOT

**CAMELOT 成立 8 年来，共发售了 16 款作品。这对于一个小型公司而言，算得上是高产的。而且所做游戏的发行者全都是游戏主机硬件商，这点也是非常特别的。**

CAMELET 制作的第一款 RPG，就是由世嘉公司发行的 MEGA DRIVE 专用软件“光明与黑暗”，而它也是第一款在欧美市场大卖的日制 RPG。

“当时有人说日本游戏全都是用欧美制品改编的，听了令人很不甘心。所以当《光明与黑暗》在那边受到欢迎，没有促销活动就卖了三十万套时，我真的是很高兴。”

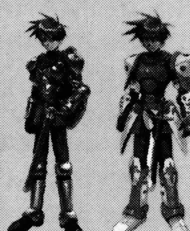


光明与黑暗(1991)
▲画面当时非常有冲击力，甚至因此被誉为是视觉冲击作品。

**光明与黑暗Ⅲ三步曲(1997～1998)**

在 SEGA SATURN 上制作，积极地导入 3D 多边形而获得好评。



CAMELOT 不光是 RPG 有名，同时也是颇有好评的 SPG 游戏开发厂商。其代表作“马里奥高尔夫”与“马里奥网球”的 GC 版也正在进行开发。

“《马里奥高尔夫》不是单纯的游戏，自始至终它都是个高尔夫游戏。身为玩家的我们，想要玩的就是高尔夫游戏。”(宏之先生)

似乎还要一段时间才能完成，不过，作为游戏的乐趣应该是可以期待的。

- ●Beyond The Beyond
  RPG/SCE/PS/1995
- ●全民高尔夫
  S・PG/SCE/PS/1997
- ●光明与黑暗激战篇Ⅲ第一章王都巨神
  S・RPG/SEGA/SS/1997
- ●马里奥高尔夫 64
  SPG/任天堂/N64/1999
- ●马里奥高尔夫 GB
  SPG/任天堂/GB/1999
- ●马里奥网球 64
  SPG/任天堂/N64/2000
- ●马里奥网球 GB
  SPG/任天堂/GB/2000
- ●随身高尔夫
  SPG/任天堂/GB/2001
- ●黄金太阳～开启的封印～
  RPG/任天堂/GBA/2001
- ●黄金太阳～遗忘的时代～
  RPG/任天堂/GBA/2002






## 用保龄球赚奖金

### 少年时代的兴趣连大人都自叹弗如

高桥兄弟的个性是一有兴趣就要钻研到底。在昭和 40 年代中期(约 1970 年前后)正是保龄球在日本流行的高峰期，那时还是中学生的高桥宏之，每逢假日就到关东一带的保龄球大会当起“奖金鼠人”大捞一笔，而高桥秀五技术之高更是被杂志介绍誉为“天才少年”——年仅八岁平均得分就超过 200 分。而且他们两人还跟大人一样泡在专卖前卫摇滚乐的唱片行里。

“有次我在店里看到穿着短裤的小孩在物色唱片，觉得很奇怪，定神一看原来是秀五。”(高桥宏之)……

看来，二人在上小学的时候就已经显得挺了不起的了！



高桥秀五小学时打保龄球成绩优秀！

GAMEBOYADVANCE

# 超级马里奥 A2

**耀奇金币完全收集的要点提示！**
**玛莉 A2 难上加难定要追求完美！**

| GBA | 厂商:Nintendo | 发售日:已发售 |
| --- | --- | --- |
| | 类型:ACT | 价格:4800 日元 / 其他:联机可 |

**无限加命法——**在 W2 ドーナツへいや ひみつのコース的关末，有一排上下飞动的乌龟，如果此时有披风的话，则将玛莉（或路易）移到悬崖最边缘（要小心非常滑的地面），然后不停挥舞披风，拍打在最后的龟壳，不让它掉下，分数会由 200，400，800 加下去，然后每拍打一次龟壳就会加一 up，停止拍打龟壳让它掉下后，会从右边飞过两个太阳，告诉你得了多少 up。重复几次就能加到 999up（极限，本人用三次就从 5up 加到顶）。另外，最多能得到 9999990 分。

## 恐龙币完全收集

■W1 ヨースターとう コース 3:
跳过会上下移动的升降台后（此时应该骑着耀奇），吞下蓝色乌龟，飞到悬崖的下方，会发现一黄色水管，钻进去后便可以找到一枚恐龙币。

■W2 ドーナツへいや コース 1:
一路来到有两个扔棒球的家伙的地方，顶撞从最左边数起的第四块方砖，即会出现藤树，爬上去可找到一枚恐龙币。

■W2 ドーナツへいやのオバケやしき:
进入第二扇门后，顶出一个 P 字开关并启动，然后向左走，进入蓝色门，在最上边可找到一枚恐龙币。之后回到原来的地方再顶出一个 P，此时不要启动，直接进入右边的门，可以顶出藤树，找到另一枚。

■W2 ドーナツへいや ひみつのコース 1:
进入倒置在上面的蓝色水管后，撞出一个 P 字气球，然后一直向左上角飘去（途中有另一个 P 字气球），便能找到一枚恐龙币，之后迅速向右移动，可得到另一枚。出了水管后向下望，又一枚。

■W2 ドーナツへいやのかくれやしき:
进入第一扇门后，一直来到画面的最右边，一直往上跳就可得到。

■W2 ドーナツへいや コース 3:
在有两个问号方砖的地方上面有云层，恐龙币就在上面。

■W2 ドーナツへいやのしろ:
过了 SAVE POINT 后，一直跳到有五块方砖（上有恐龙）的地方，撞第四块后出现藤树。爬上去后等一会就会有一枚恐龙币出现（下面可撞出 1UP）。注：这一关的恐龙币多数会移动。

■W3 バニラドームのオバケやしき:
来到有很多方砖的地方（有巨大幽灵），撞下面第二排方砖中的第三块，顶出藤树后爬上去可得到（或干脆用披风飞上去）。

■W3 バニラドームのしろ:
这一关的恐龙币都集中在后半部分，而且会随着岩石而上下移动，只要仔细是不难找到的。最后的恐龙币较难取，一不小心就会葬身火海。

■W3 バニラドームひみつのコース 1:
关末需利用弹簧垫取得上方的两枚恐龙币。

■W3 バニラドームひみつのコース 2:
一开始时利用跳动的乌龟跳到上面的云层，在那里有一枚恐龙币。




↑该出手时就出手。EZ 可以让你玩所有游戏。

■W4 チーズブリッジのコース:
一开始有上、中、下三块移动木版，第一枚恐龙币在下方，第二枚在上方，第三枚在下方，其余的不难找到。

■W4 バター ブリッジのコース 2:
一开始先踩一下第二只飞鸟，得到羽毛后向上飞一段距离，可以看到在云层上有一枚恐龙币。

■W5 まよいのもりコース 1:
在树干后可能隐藏有恐龙币，要注意。

■W5 まよいのもりコース 4:
拿着 P 字开关走过三根长短不一的水管，然后启动它，顺着方砖一直向上跳，可以找到一枚恐龙币；或者用龟壳打下在空中飘动的家伙（不能用踩的，否则会将云踩掉），然后乘云飞上去。

■W5 まよいのもりひみつのコース:
首先乘坐第一个移动平台，取得三枚恐龙币后，换乘另一个，得到另一枚恐龙币，再交换平台，可取得最后一枚。

■W6 チョコレーとう コース 2:
见后。

■W6 チョコレーとう コース 4:
过了存储点后，顶出 p 字开关（阶梯状方块的第三块），然后进入下方的灰色水管，启动 P 字开关后，跳到下面并一直按右，在有披风的情况下，只要按住 A 键不放，就可以很容易进入第三条通道，否则在启动 P 字开关后在等待 11 至 12 秒再跳下，也可进入第三通道。

■W7 ラムネかいこうのちんぼっせん
进入这一关之前最好是有披风和蓝色耀奇作伴。当进入急速下降的地道后，按住 A 键不放缓住下降速度，然后吞下一只乌龟，就能使耀奇长出翅膀。这样，要得到 5 枚恐龙币就容易了。

■W7 まおうクッパのたにコース 1:
这一关的地形较复杂，但只要仔细，找齐 5 枚恐龙币并不难。

■W7 まおうクッパのたにのしろ:
随着长蛇一直来到关末后，长蛇会向下移动。此时不要跳开急于进门，如果随着长蛇下降的话，就会找到两个恐龙币和储存点。

总之要找齐所有的恐龙币，便要将每一关的所有地方都走遍，这是一项可能比通关还难的任务。但只要是足够仔细，逢水管就钻，要感受这一份感动是完全有可能的。而当所有的恐龙币都集齐后，它们便都会变成“公主币”。

■关于 W6 チョコレーとう コース 2 的疑问
这一关实在是本游戏谜团最大的一关。本人打了几次，都会遇到不同的小关卡（最少有六个小关卡），估计应该和通过各个关卡耗费的时间，金币数甚至与所获星星数有关（要集齐此关的恐龙币除了要耐心，运气也是不可少的）。

■**最快通关法**——首先来到第一个星星世界，然后按顺序将五个星星世界连接起来，并从最后的星星世界回来，就会直接来到第七关末的魔王城堡。这样，打败了魔王后便通关了。（哈哈哈哈～请作者速与天语联系准确地址，以发放稿费）

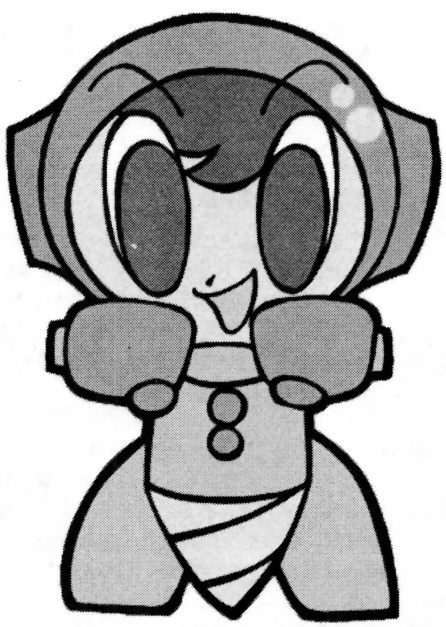
GAMEBOYADVANCE

# DRILLER ACE 钻地小英雄最新作

**真正的重度游戏不一定规则(RULE)复杂，但我们要有一颗足以应对"重度"的心……**

| GBA | 厂商:NAMCO | | 发售日:已发售 |
|---|---|---|---|
| | 类型:PUZ | 价格:4800 日元 | 史上最强 PUZ |

钻地系列，难度特别高，曾经风靡全日本，男女老少都爱玩。因为出身是街机，所以游戏就没有了自由自在独自"享乐"这一说，一个币最多几分钟。家用机这几版，DC 和 PS 都不行，直到今天的 GBA 版我看才真正给玩家带来福音。也正因如此，NAMCO 大大一直在 GBA 上制作，ACE 版可说是最有趣的——论硬它决硬不过 2，但"面白"却大幅 UP。(责编/MR. XTT13★41)



有一次天语和风林到游戏专卖店，风林就问老板的 GF，GBA 的"钻地 2"多钱一盘儿，说是卖完了，并被告之"这游戏不错"，天语多嘴说这游戏挺难的，老板 GF 说"是啊，我能玩到 20 几米"，天语当时一楞，心说"20 米？是 200 米吧？"这时她反问天语，我就说只打了 800 米。后来钻地 A 上市后，一些读者通过 QQ 问天语是否把成绩传到网上去了？还有读者要和天语挑战——因为此游戏多余的模式可以不玩，玩就要玩街机的初中上级。钻地 A 里面可以买命，买上十条命所有的关就都过了；而那个培育模式下的规则，我想自己到目前还没有搞清楚，不知其中的宝箱有什么作用，只知道"AIR"变成了"钻头的锋利度"。

说来有一位读者问天语钻地 2 能到多少米，我说我只能中级 945 米，后来就没再玩。钻地 2 与 ACE 不同，它规则简单，完全硬派，就 3 个人，20 万再加一个人，因此属于高难度游戏。ACE 的特点是角色多，游戏模式多，抛开那个"育成"的故事模式不谈(思思木乔的那个小玩意到底是个什么东西啊？)，在普通街机模式下，初级中级上级都不难打，你就多玩玩儿，攒些米数，然后去商店里买人儿，买到七个人时我想就可以打爆上级了。然后大家可以试试宇宙模式，这个模式非常爽，可做为攒米数的好地方，我想宇宙模式实现了钻地系列一贯的爽快，里面有很多"？"，大家吃掉它会有各种 ITEM 和效果。因为无论是钻地 2 还是钻地 ACE，打关打到最后 200 米时会非常头痛，因为 BLOCK 的排列总是那么刁，弄得人很紧张，但在宇宙模式下大家不用理会那最后的紧张感，因为宇宙是无穷深的，你只管努力钻下去就行了——绝对爽快。

在钻地 A 中，角色比较取巧的是小狗和机器人，前者"汪汪"一叫，竟能每次爬上两格，而后者可以耐受两次 BLOCK 压，无形中命数多了一倍(好用！推荐)。其他的角色，有两个快人，一个是移动快的帅哥，一个是能令色 BLOCK 巨快抵消的大壮(吃了 AIR 喊"又西")。思思木和女友则中庸。

本作攻略无大用。提示:眼观六路，胆大狂钻。记清"砖包色块"的几种典型例子和取位应对。

## 对 SC5·2 的一些补充

——2002.8 期电软上李读者对 SC5 的心得能够使大多数玩家上道了。下面我要对他的心得作一些补充。

其实在 SC5·2 里面除了有明确上、下、左、右指示的指令以外，那些被提示"下"入力的指令，无论输入方向键的任何一方向，效果是一样的，只是动作稍有不同。这种类型包括第二关的吉他，第三关打鼓，第四关 BOSS 战时 MJ 的动作，第五关乐团战，第六关拍手，约占整个游戏的 1/4～1/3 之间。因此，要重申李读者的观点，节奏，绝对是节奏，特别是现在所说的类型，记住节奏就记住了一切。方向？！完全可以不理会它，怎么顺手怎么按。如，第二关吉他弹奏时，第一个指令，屏幕提示"下下下下　下下"，你就可以"上上上上　上上"，但是，就本人经验，不同方向键对玩家心理影响是不同的。例如第三关打鼓的那小子，按右或上时，打鼓的动作就让人心里觉得挺玄的。而有些方向对于特定的人而言，会让玩家产生视觉与听觉的双重节奏感。如 ulala 弹吉他时，按上时的动作是向后伸腿，腿部在较慢的节拍是会收回来，而较快时则收不回来，但仍有节奏感，请自行体会。而敌方在此类指令中也会做出一些有节奏感的动作，如第五关弹吉他时，敌方抬腿就节奏感十足，而我方按上时，亦会抬腿，只要 COPY 就行了，本人自在此处用"上"后就再也没有错过。本人建议:ulala 多用上、左，打鼓的小子用左或下，MJ 多用右，弹吉他的小姐请用上，其他人不论。

下面对此类指令中几个较难的指令作一定说明。第二关弹吉他时的"下　下下下下　下"作整体记忆，"下　下下下下　下下　下下下下　下下下下下　下　B"。另第二关与第四关同有的经典空拍型指令"空　BB　B"，可在图表换后按一下"Y"再"BB　B"，一定赶得上的。再就是第四关 BOSS 战时有一迷惑形节奏，看或听都似连续四个方向指令，其实后两个方向输入时节奏要稍慢，慢一点点，可以这样输入"下下稍停下下"或"下下下稍停下"，推荐用前一种输入方式。第六关 ulala 鼓掌时，也要下下后稍停再下。

另外提一提，在这个游戏中某些时候，用眼来看，会减轻你的听觉负担，某些时候人物会做出多个动作，赶在最后一个动作按键也是来得及的，但一定请看准。打第四关逆入力时，就可以用看的，看到他从身后飞出来后再输入指令也是不会迟的。

本游戏故事模式轻松愉快，适合多人娱乐，有条件请试着两人一起玩，并轮流操作，乐趣无穷，而且不太难(难亦难，但不太难)，有一定成就感。但重度游戏者请挑战 200 连击。现提供一比照便可知其难度，突破故事模式仅相当于完成 200%中的 30%～40%左右。如果感觉到击破故事模式就很难，就不要挑战 200 连击模式。可以说 200 连击难度不下于 GGB(天师可尝试 200 连击模式，体会能到何种程度)。

本人 QQ:63373416，EM:coplum@sohu.com。有游戏同志愿与我交朋友可向我发 E-Mail。另，本人很少上线，如有延迟，请见谅。

武汉总是临时抱佛脚的：

临掘井




↑这游戏要没人爱才怪！

PLAYSTATION2

# 牧场物语 3 高浓度研究攻略参上

**经营农场的策略逐一大公开!!**
**影响结局的 9 个特殊事件金针度人!!**

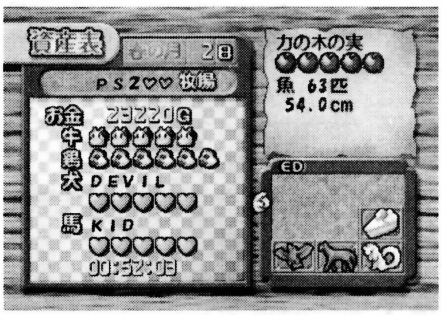
| PS2 | 厂商：VICTOR | 发售日：2002.3.14 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：6800 日元 | 其他：—— |

虽然身为牧场系列的作品，但《牧场物语 3》似乎已不再把牧场的经营看作是游戏的主要内容，而是把重点放在了和村民的交往而引发的各种事件上，也就是说本作更加看重牧场经营过程中的生活部分，因此如何引发各种事件成为本作最引人注目的地方。下面就对游戏中各种应注意的地方作一详述。

文铁杆合作组 monster　责编/PERFECT

## ■农场经营部分

本作为了让大家有更充分的时间用以和村民交往，已经大大缩减了耕作和饲养家畜的部分，土地只有八块，鸡可以饲养 6 只，牛只能养 5 头，但这并不表示可以潦草了事。游戏动物都十分娇气，晴天的时候一定要室外喂养，不然就会生病。在病中不能产蛋和奶，如果没有及时医治，两天工夫就会死掉，这样不仅经济上会损失，更会导致村民的好感度大幅下降。而在耕作方面，由于只有镰刀可以升级，所以浇水的工作十分繁重，而且西红柿一天不浇水就可能枯萎，所以建议大家不要一气开垦太多土地，否则会十分辛苦。事实上由于土地耕作的程度对剧情的发展基本没有影响，所以在不缺钱的情况下也没有必要在耕作上再下什么工夫了。




## ■牧场的扩建

游戏中只能对牧场改建两次，即增筑厨房和犬小屋。建成厨房可以做各种料理，犬小屋则可以提升与爱犬的好感度。

## ■狗的入手

游戏中，狗不是一开始就拥有的，得到的方法是每天在狗食具中放入食物，等到某一天狗来到牧场，并且可以抱起它时就可以喂养了。本作有戴着红领结和蓝领结两种不同的小狗可以喂养，主人公最后饲养哪种取决于在村里活动时和谁见面的次数比较多，一般狗喜欢活动的区域在职人小屋和女神湖附近。不过能饲养哪种狗笔者还听说了另一种方法，就是每次进入标题画面时两种狗会轮流出现，第一次玩游戏时出现的那个就是游戏中主人公可以喂养的，正确与否就请玩家自己尝试吧。顺便提一下，狗比较喜欢的食物是牛奶和鱼。

## ■马的入手

游戏中一天的时间过得很快，靠步行经常会无法在一天内忙完所有的事情，所以尽快得到马是很关键的。取得马的方法很简单，经常到**ブラウニ一**牧场打工，并给牧场主**カザン**送礼物获得他的好感即可。在牧场打工的同时还能获得小号牛奶及 220－270G 的收入，这在自己经营牧场的初期很有帮助。取得马以后要尽快买入刷子，每天给马刷背以获得马的好感，在马的好感度达到两颗心的时候就可以骑了，达到三颗心的时候马就能快速奔跑，从而大大提高活动效率。

## ■犬笛及钓竿的入手

犬笛的入手取决于和道具屋老板**ル一ン**的好感度。当有一定好感后在道具屋休息日前往湖区就会发生事件，得到犬笛。拥有犬笛，在狗的好感度有两颗心的时候就可以训狗了，具体训练指令在装备犬笛时按 SELECT 键查阅。

钓竿的入手取决于和职人弟子**シン**（戴蓝头巾的那个）的好感度，当好感度达到一定水平后在他钓鱼时前往湖区就会发生事件，得到钓竿。

## ■力の木の实

力**の**木**の**实是增加体力上限的重要物品，游戏中可以得到五颗。入手方法如下：在自家牧场里割取牧草时得到一颗；在湖区钓鱼时钓到（满月之日几率比较高，每个月的 14、15、29、30 日是满月日）；在隐藏地点神圣大地锄地时翻到一颗；在与精灵好感度较高后，某个夜晚精灵送给主人公一颗；与女神好感度较高后，女神送给主人公一颗。

## ■金牛奶和金鸡蛋

主人公与牛和鸡的好感度达到最高时就会




出现，不过不是每天都有，还要依赖于牛和鸡的情绪。一般说来，晴天户外喂养它们的情绪会比较好。当然，给牛刷背也会让它们心情愉快。

## ■满月草之实

秋天在茶店后面随机得到，这里不做详细介绍。请玩家自行发现。

## ■钓鱼的方法

垂钓点的远近取决于按住圈键时间的长短。在甩竿后可以在湖面上看到一个椭圆形的阴影，阴影的大小决定鱼的大小。将鱼钩移到阴影中间，出现箭头指示后按住圈键并按指示移动方向即可。钓上大鱼的方法也很简单，将钓竿甩至很近的地方，会经常看到很大的一个阴影，这就表示有大鱼，一般大鱼不会一次就上钩，所以要耐心一点，不要一看到方向指示就急着收线，等到手柄有比较明显和持续的震动时再收线的成功率较高。顺便提一下，下雨天大鱼出现的几率比较高。

## ■重要事件

本作可以触发的事件有 100 多种，但影响结局的只有 9 种，也就是可以拯救村子有 9 种方法。

**1．貂之物语**

达成这个结局比较简单，只要和职人的孙女**サラ**好感度高就会自动发生。需要注意的是，**サラ**约主人公某个夜晚去女神湖时一定要准时赴约。

**2．草竞马优胜物语**

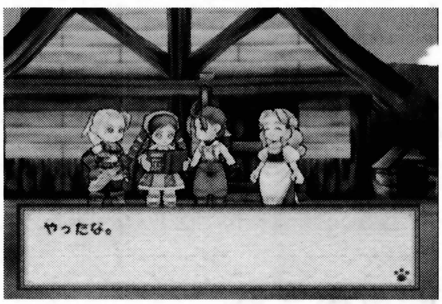
首先和**カザン**的好感度要高，在马入手并且好感度达到 3 颗心时他就会在一个早晨去找主人公，之后再去他的牧场就可以训练自己的马了。马的好感达到 5 颗心时就可以轻松达到跑三圈 52 秒的要求。在达到或很接近 52 秒，并且和**カザソ**及**サラ**好感度较高时，他们就会在某个早晨去找主人公赛马，答应后分别和**カザン**及**サラ**赛马，和**カザン**的比赛可轻松胜出，和**サラ**的比赛稍有难度。不过就算此次失败也没有关系，以后的每个火曜日的早晨都可以去**ブラウヌ**　牧场牧草地找**サラ**比赛，一般第二次比赛就可胜出。在胜利两周后马就会被带走参加比赛，其间**サラ**还会送给主人公**サラのお守り**。之后的第二天草竞马胜利，游戏结束。这里要注意的是，不要在雨天骑马外出，不然马一旦生病就无法参加比赛了。

**3.幸运青鸟物语**

在与道具店老板**ルーン**有一定好感度的前提下，前往湖区就会发生他与主人公一起喂鸟的事件。之后当与**ルーン**的好感度继续升高（注意，同时也发展一下和花屋老板**ライラ**的好感度），某天前往湖区就会发生听**ルーン**吹笛子的事件，继续发展和他的好感度，他就会在某天早晨找主人公和他一起吹笛子召唤青鸟，完成吹笛子的迷你游戏 7 天后，再去湖区，ENDING。

**4.蛋糕祭物语**

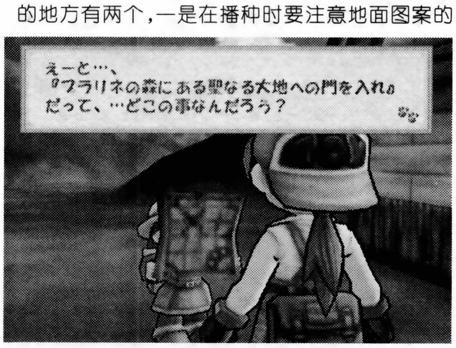
这个结局的达成主要依赖于和茶店女孩**ケテイ**的好感度，有一定好感度后去茶场找她就会发生事件，之后回牧场调查衣柜，得到**レシピ**，再去茶场交给女孩，此时她会委托你帮她准备金牛奶和金鸡蛋，将材料交给她后前往别庄，和别庄年轻女佣**ジナ**（最好也有一定好感度）交谈，在离开别庄时会发生事件，得到料理书，再去茶场把书交给**ケテイ**，然后反复进出茶场，直到女孩成功做出蛋糕就可以了，7 天之后蛋糕比赛获胜，游戏结束。建议这个结局大家在二周目后再进行，由于本作家畜和物品都可以累计到下一周目，所以在二周目后金牛奶和金鸡蛋在游戏初期就可以得




到，这样可以很快达成结局，比较省时间。

**5.黄金薯物语之一**

首先发展和**ブラウニ**一牧场女孩**テイム**的好感度，这样某天早晨她就会来找主人公，发生第一次寻宝事件，继续发展和她的好感度，她会再次找主人公，并交给主人公一张地图，此时主人公要从和村民的交谈中收集情报，在这期间要经常去别庄打听消息，之后继续发展和**テイム**的好感，在某个上午前往别庄就会发生事件，**テイム**发现神圣大地。当在神圣大地种植的作物全部成熟后就会出现宝箱，**テイム**拿到黄金种子，然后就可以等待结局了。发展此结局需要注意的地方有两个，一是在播种时要注意地面图案的




提示，如果种错了种子就会消失。星星图案播种玉米，心形图案播种土豆，音符图案播种茶色圆形果实植物的种子，方块图案则播种玉米。二是一定要等到所有作物都成熟才可以收获，否则宝箱是不会出现的。

**6.黄金薯物语之二**

在得到地图之前的行动如上，得到后就不要再发展和**テイム**的好感度，而是尽力发展和别庄女孩**デイア**的好感度，这样最后神圣大地就由她发现，结局也就完全不同了。

**7.青色花和蓝蝴蝶物语**

这个结局的出现主要是发展同职人弟子**ハヤト**（戴黄发带的那个）、植物学家**バジル**、**ライラ**以及**ルーソ**的好感。在与**ハヤト**有一定好感度后某天前往职人小屋，会发生他向你询问青花的事件，之后到花店收集情报。完成这些活动后的某天早晨**ライラ**和**バジル**就会来找主人公，事件结束后继续发展和各人的好感度，大概两三天后**ライラ**和**バジル**会再次来到牧场，事件结束后得到青花的种子。将其种在女神湖旁边的一块土地上，每天浇水等待开花，花开后三天就会发生目击蓝蝴蝶事件，而后等待结局。注意花开后也不要忘记浇水，不然花就会枯萎。

**8.幻之鱼事件**

首先要和**シン**的好感度高，在用普通鱼竿钓到 4 条鱼后，前往职人小屋，发生事件，事件结束后在**シン**钓鱼时去湖区找他，发生事件后还要记得再次和他交谈，得到新钓竿的情报，第二天道具店就有**スーパ**钓竿贩卖了。之后在钓起 8 条鱼后，在**シン**晚上钓鱼时前往湖区，发生目击幻之鱼事件，事件结束后，等钓到六条大鱼时**ハヤト**会去找主人公帮他收集**ハーブ**，之后跟职人打听消息。事件完成 3 天后游戏结束。

**9. 女神服装做成物语**

和**ジナ**和**ケテイ**有一定好感度时，**ジナ**会先去牧场找主人公商量女神祭服装的事，然后主人公前往女神湖发生事件。之后的某个早晨**ケテイ**也会来找主人公，事件结束后还是去女神湖，第二天可以在道具店买到丝线，丝线入手后立即去女神湖，女神会收下丝线。




之后的几天里注意发展与女神以及精灵的好感度，他们就会在比较短的时间里将做好的绢 2 送给主人公。得到绢后前往别庄将其交给**ジナ**（注意必须是她在屋里才可以），这期间尽力发展和**ジナ**的好感度，然后等她做成服装就可以迎来结局了。这个事件里和**ジナ**的好感度对情节推进有决定性因素，如果好感度不够高她就会迟迟做不成服装，这一点请玩家注意了。

以上列出的九个事件是达成九种结局所必须引发的，其他的小事件还有很多，就请玩家自己品味吧。注意所有事件发生的共同条件是必须是晴天或阴天，还有就是在个别事件中会因为好感度的高低导致剧情有细微的不同，比如**デイア**和大家闹别扭的事件中，如果主人公和她的好感度很低，当**デイア**哭泣时就可能会是**ハヤト**而不是主人公去安慰她，不过这类变化对结局是不会有任何影响的。

文铁杆合作组 monster
责编/PERFECT

## ●最后将村民生日及喜好列出，以备大家有的放矢。

| 人物名称 | 生日 | 各自的喜好 |
|---|---|---|
| ケテイ | 秋 29 日 | **ゲース**(自家台所一个大牛奶 + 蒸锅制成/食品店贩卖) |
| ジナ | 秋 20 日 | 蛋/鱼料理(鱼 + 平底锅制成) |
| サラ | 夏 8 日 | 红莺(夏天女神湖附近/别庄附近生长) |
| デイア | 冬 9 日 | 蓝莺(春天湖区/神圣大地生长) |
| ライラ | 春 27 日 | 粉色花(夏天湖区生长)/蓝莺 |
| ルーン | 秋 2 日 | 蛋料理(蛋 + 平底锅制成) |
| バジル | 春 16 日 | 根(从地里随机翻到) |
| カザン | 夏 1 日 | 金牛奶/甘い物 |
| テイム | 秋 12 日 | 金蛋/蛋料理/**ゲース**/**ゲーキ**(烤箱 + 蛋 + 牛奶 + 野果实) |
| シン | 夏 10 日 | 鱼料理 |
| ハヤト | 冬 10 日 | 西红柿 |
| ウツド | 冬 2 日 | 矿石类(从地里随机翻到) |
| ウオール | 夏 21 日 | 料理 |
| ロナルド | 春 11 日 | **ゲーキ**/料理 |
| マーサ | 冬 25 日 | 特制**ゲース**(金牛奶 + 蒸锅制成) |
| 女神 | —— | 农作物(注意女神厌恶夜里和雨天被召唤) |
| 精灵 | —— | 蘑菇(秋天时职人小屋附近/湖区/别庄附近生长)/甘い物/料理/**ゲーキ** |

十一店庆

# 北京博凯利游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

**本公司宗旨:** 我们不追求最低的价格,只追求真实的价格,以诚为本,以顾客利益为至尊!决不做虚假广告!以真实的价格、实在的质量、优质的服务、快捷的邮购速度、更优惠的价格来回报广大玩友及本市玩友这一年对本公司的支持与厚爱!并且本公司所有外地邮购商品全部采用快件邮寄,让您在最短的时间里收到您所喜爱的物品,因电汇地址不全,如您在 10 天内未收到物品,请速与我公司联系;如方便请您把电话留下,以便我们能与您联系,谢谢合作,希望各位玩友及本公司会员一如即往的支持本公司!**好消息:** 本公司会员如**第二次**购买主机时可享受 8 折优惠,如会员介绍其它玩友购买本公司商品也可享受同等待遇,请把会员编号写在汇款单上。

## 主机自选区

微软 128 位 X－BOX 主机(原配置) 1850
微软 128 位 X－BOX 主机＋手柄＋电源＋AV 线＋直读＋游戏 10 张 2550
PSone 袖珍游戏机(原配件带振动手柄＋电源＋AV 线) 500
PSONE:袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值 300 元内＋AV 线＋20 款游戏(自选)650
PS2 代游戏机套餐 1:30001 型/30002 型/30000 型＋原装震动手柄×2＋原 8MB 记忆卡 ＋电源＋AV 线＋原装支架＋PS2 旅行包＋PS2VGA＋PS2 端子线＋DVD 直读＋DVD 引盘＋20 款游戏自选 2050/2080/2100
PS2 代游戏机套餐 2:30000 型/30006 型/30002 型/30007 型/30004 型＋原装震动手柄×2＋原 8MB 记忆卡 ＋电源＋AV 线＋原支架＋PS2VGA＋**完美直读(无须引盘)**＋20 款游戏自选 2350/2260/2150/2080/2180
PS2 代游戏机原配:18000 型/35000 型/30000 型＋原装震动手柄＋电源线＋AV 线 1900/1780/1500
PS2 代限定版主机(原配振动手柄＋支架＋遥控器＋电源＋AV 线) 2350 颜色:海洋蓝、黑色
DC 主机套餐:美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值 300 元内＋VCD 播放器＋DC 模拟器(任选)＋AV 线＋火牛＋30 款游戏(自选) 850/780/680/650
DC 主机:美版/日版/欧版游戏机(原配带手柄＋AV 线＋网卡) 680/560/560
任天堂:NGC 主机＋生化危机(正版) 1500
NGC 主机＋手柄＋AV 线＋电源线 1300
GB 单机:GBA 荧光机＋送(GBA 卡＋GBA 配件)价值 300 元(自选 数量不限)粉透、蓝透 680
GBA32 位纪念版(SNK)＋送(GBA 卡＋GBA 配件)价值 300 元内(自选)数量不限 颜色自选 黑/桔黄 610
GBA32 位手掌机＋送(GBA 卡＋GBA 配件)价值 300 元内(自选)数量不限 颜色自选 蓝透/蓝/紫/红透 550
GBA2002 皮卡丘限定版＋送(GBA 卡＋GBA 配件)价值 300 元内(自选)数量不限 颜色自选 银灰 630
GB 彩机/薄机/厚机＋送 GB 卡(自选)价值 80 元内不限卡数 390/200/175
GBA 套餐:GBA 主机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GBA 新产品任何一款(自选)＋送 GBA 卡价值 300 元内卡＋送 GB 卡价值 80 元自选 680
GB 套餐: GB 厚机套餐:厚机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 220
GB 薄机套餐:薄机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 240
GB 彩机套餐:彩机＋送配件(自选)价值 100 元内＋送 GB 卡 80 元自选不限卡数 430

本公司高价回收各种二手机游戏机,按本区价格 60%－70%回收外地玩友可寄机回收,货到当天即返款,并附赠太 8 情侣表或会员卡。

主机 50 元/台 GB 机 20 元/台 GB 套机 30 元/套 快件邮费

凡购买任何一款 X－BOX、PS、DC、PS2、GBA 主机者均送世界杯足球明星玩偶一个可自选,复读机一部、高达各种人物造型 1 个,会员卡一张可自选,数量有限,送完为止。凡购买任何一款 GBA、GB 主机及套餐者均送太 8、铁拳高达人物模型、太 8 手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

## 二手主机自选区

PS2 套餐:PS2 主机＋双震动手柄＋8M 记忆卡＋完美直读＋电源＋AV 线＋20 款游戏自选 1300 元 型号:30001/30006
九成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PSVCD 卡＋20 款游戏(自选) 410 元 型号:7501/7500/9001/9002
八成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PS 原装液晶记忆卡＋20 款游戏(自选) 350 元 型号:7000/5501/7001
七成新 PS 机(自选)＋送配件(自选)价值 200 元内＋PS 震动方向盘＋20 款游戏(自选) 315 元 型号:5500/7002/9003
SS 主机三洋光头/JVC 光头＋(双手柄＋4MB 加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20 款游自选 430/380
DC 主机:美版/日版/欧版＋送配件(自选)价格 200 元内＋20 款游戏(自选) 500/410/450
PSONE 机:主机＋送配件自选 200 元内＋电源＋AV 线＋旅行充电电源＋20 款游戏自选 400
GBA 主机＋送卡(自选)价值 300 元内 430 元 超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源 420
GB 彩机/荧光机/薄机/厚机＋送 GB 卡(自选)价值 80 元内 280/230/130/110 元
世嘉 16 位手掌机加送两盘卡:300 元 NGP 彩机＋送两盘卡 320 元 WSC 手掌机＋送卡 2 盘 300

主机快件邮费 50 元/台
手掌机快件邮费 20 元/台

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太 8 腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

## 新产品

A、GBA 便携式音箱(可安装在 GBA 上,可让您享受到更加逼真的游戏音响效果,想体验一下 GBA 的影院的效果吗? 只要拥有 GBA 音箱会让您梦想成真)80
B、GBA 彩色机壳(想让您的心爱的 GBA 换上新装吗? 现有各种颜色 GBA 机壳只要拥有它,会让您的 GBA 变得更加爱不释手:颜色:蓝、黑、紫、黄、蓝透、粉透、银灰、海洋蓝、迷彩可自选)50
C、GBA 便携式 VCD 播放光碟器,可用 GBA 观看 VCD 影碟,加送一根 GBA 连线,乐趣无穷全在 GBA,赶快享受一下吧! 220
D、GBA S 端子线(GBA 可与电视连接,这样您就可以在电视上感觉一下 GBA 游戏的魅力) 90
E、GBA 万用电视天线,想用 GBA 看电视吗? 只要有了 GBA 电视天线,会满足想任何要求 150
F、GBA 网通储蓄卡(送耳机及电脑连接线一根)可与电脑连接下载游戏,并可储存,想用 GBA 听 MP3 歌曲吗?只要拥有网通储蓄卡,就可以实现,下载 MP3 歌曲可储存,无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲 160
G、GBA 超薄液晶显示屏,GBA 屏幕过黑往往给您带来烦恼,现在有了液晶显示屏就不会了,无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。 160
H、GBA 万用金手指卡(送金手指书一本)不用攻略帮您通关包括所有 GBA 游戏 120
I、GBA 32M/64M 可录机可录卡;您想不用花钱就能得到 GBA 卡吗? 只要拥有了 GBA32M/64M 可录机、可录卡,就可以实现 32M/170;64M/220
J、GBA128M 可录机可录卡(可从电脑中下载,许多精彩游戏节目也可从其它游戏卡中下载游戏,还可以通过电脑发送给其他人使用及揭开) 520(此卡不参加 GBA 套餐新产品自选购买此商品可赠刻录 GBA 卡一次)
K、GBA256M 可录机可录卡(可同时刻录 5－6 盘 GBA 卡带、可从电脑上下载游戏 MP3 歌曲、可储存百种歌曲)电影播放游戏,可储存可观看文本文件用 GBA 来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带,功能无限,享受一下 256M 可录机会给您带来的乐趣吧! 650(此卡不参加 GBA 套餐新产品自选)
L、GBA 打印机可截取 GBA 精彩游戏画面,并可打印出星彩色,保留精彩时刻 120
M、GBA 金手指掠夺者 2 全中文截面内藏最新 GBA 游戏密码,可独立存储记忆,可转录游戏卡的记忆,可自动识别游戏卡带,待慢动作画面,让您更快享受到游戏的魅力 180
N、GBA 超薄液晶便携式彩监 5.5 寸可接收有线电视 VCD、DVD、可监控 350

快件邮费每件 20 元

以上产品本公司会员均免邮费,并享受六折优惠,并送各种高达人物造型 1 个,会员卡可自选,数量有限,送完为止。

## 配件自选区

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| DC 手柄 原装/组装/格斗 | 63/30/30 | DC 万用金手指/开机盘 | 35/20 | PSONE 液晶屏放大镜 | 55 | GBA 全屏冷光管(超亮型) | 80 | GBA 手柄式盔甲 | 30 |
| DC 记忆卡 2M/8M 记忆卡 | 29/35 | DC 万用 VCD 播放器 (送最终幻想 VCD 一套) | 45 | PSONE 旅行充电电源 | 150 | GBA 手提式旅行包 | 30 | GBA 高能充电器 (10 小时) ＋收音机立体声 双喇叭 | 50 |
| DC 原装记忆卡(带屏幕) | 113 | | | PSONE VCD 卡 | 180 | GBA 车载充电器 | 40 | | |
| DC 震动卡 组装/原装 | 22/73 | DC 原装键盘/鼠标 | 73/42 | PSONE 限定记忆卡/背包 | 30/33 | GBA 万用旅行包 | 45 | GBA 耳机＋收音机 | 30 |
| DC 震动手柄 | 50 | DC 振动光枪 | 72 | PS 制转 | 30 | GBA 透明皮套 | 10 | GB 万用对战线/放大镜 | 10/15 |
| DC4M 带屏幕记忆卡 | 60 | DC 原装光头 | 120 | PS2 原装震动手柄 | 150 | GBA 对战线 | 15 | GB 彩/薄/厚电源 | 8 |
| DCVGA/万用 VGA | 39/200 | DC 制转 | 35 | PS2 金手指/2002 金手指书 | 350/45 | GBA 镜面 | 10 | GB 彩/薄/机壳 | 15 |
| DC 用 GB/NGP 模拟器(DC 上可玩 GB/NGP 游戏) | 25 | DC 方向盘 | 150 | PS2 旅行包 | 60 | GBA 夜用灯 | 20 | GB 把式充电器 | 30 |
| DC 用超任模拟器(DC 上可玩超任游戏) | 55 | PS 原装光头 | 150 | PS2 S 端子线 | 150 | GBA 背光灯 | 30 | GB 彩/薄/笔式充电器 | 25 |
| DC 用 GBA 模拟器(DC 上可玩 GBA 游戏) | 30 | PS 金手指(可对应所有机型的主机) | 30 | PS2 太 10 支架 | 50 | GBA 放大镜 | 17 | GB 掠夺者金手指卡 | 60 |
| DC 用 N64 模拟器(DC 上可玩 N64 游戏) | 150 | PS 120 格记忆卡 | 45 | PS2 8M 记忆卡 | 150 | GBA 摇杆 | 10 | GB 夜用灯/贴膜 | 10/8 |
| DC 万用 SS 模拟器(DC 上可玩 SS 游戏) | 40 | PS 原装液晶记忆卡 | 85 | PS2 原装光枪 | 350 | GBA 旅行充电电源 | 35 | GB 魔术卡 | 25 |
| DC 万用街机模拟器(DC 上可玩街机游戏) | 40 | PSONE 彩色液晶显示屏(全制式) | 580 | PS2 VGA | 80 | GBA 充电器 | 25 | PS2001 加强版金手指书(送金手指盘一张) | 40 |

快件邮费每件 10 元

凡购买以上配件满 100 元者均送迷你型超人掌上游戏机一台,或送本公司会员卡一张,数量有限送完为止。

## GBA 单卡区

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA 黄金太阳 2 | 110 | GBA 坏瓦里奥 | 65 | GBA 机器人大战 C | 75 | GBA 洛克人 2 EXE | 75 | GBA 特鲁尼克大冒险 2 | 75 | GBA 封神演义 PS 版 | 80 | GBA 大富翁(人生之旅) | 85 |
| GBA 黄金太阳(中/日) | 75/65 | GBA 魔法假期中/日 | 85/70 | GBA 光明之魂中/日 | 80/70 | GBA 实况足球 5(PS 版) | 68 | GBA 网球王子 | 80 | GBA 西部牛仔 PS 版 | 80 | GBA 实况足球 6 PS2 版 | 88 |
| GBA 皇家骑士团(中/日) | 80/65 | GBA 索尼克 1/2 | 70/95 | GBA 鲁娜传奇(PS 版) | 95 | GBA 胜利十一人(PS 版) | 68 | GBA 生化危机 PS 版 | 95 | GBA 红色警戒 PS 版 | 85 | GBA 美少女俱乐部 | 80 |
| GBA 恶魔城(中/日) | 65/60 | GBA 尖端 GTA | 60 | GBA 幻想水浒传 | 68 | GBA 街霸 3 /街霸 EX | 80/68 | GBA 沙罗曼蛇 PS 版 | 70 | GBA 超魔界村 R | 60 | GBA 爱与恨 | 80 |
| GBA 恶魔城 2(中/日) | 80/70 | GBA 马里奥赛车 | 60 | GBA 纯情房东俏房客 | 75 | GBA 心跳回忆 2 | 80 | GBA 星际争霸 | 70 | GBA 火焰纹章(中/日) | 95/85 | GBA 古惑狼 PS 版 | 75 |
| GBA 快打旋风 1/2 | 60/70 | GBA 实况足球 | 80 | GBA 铁拳 A | 75 | GBA 哈里波特中文 | 80 | GBA 罪恶工具 X(DC 版) | 68 | GBA 天使之翼 | 85 | GBAJ 联盟创造球会 2/A | 85/75 |
| GBA 龙战士 | 55 | GBA 机器人大战 R(中/日) | 80/75 | GBA 高达战记 | 95 | GBA 中央大陆之战 | 70 | GBA GT 赛车 | 60 | GBA 恐龙危机 | 85 | GBA 2002 世界杯足球 PS 版 | 85 |
| GBA 三国志(霸王大陆中文 FS) | 70 | GBA 机器人大战 A(中/日) | 65/60 | GBA 风之克罗诺亚 1/2 | 60/85 | GBA 泡泡龙时代 | 80 | GBA 口袋妖怪水晶 | 110 | GBA GT2(PS 版) | 70 | GBA 死亡之屋弹珠台 | 75 |
| GBA 龙战士 Ⅱ 使命之子 | 70 | GBA 游戏王 7－决斗都市传说 | 95 | GBA 梦幻之星中文 | 90 | GBA 拳皇 /EX 新血 | 68/63 | GBA V 拉力 3 | 60 | GBA 光明与黑暗 | 85 | GBA 吉尼斯足球 | 85 |
| GBA 寂静岭 | 70 | GBA 怪兽之门 | 90 | GBA 樱桃小丸子 | 85 | GBA 梦幻世界杯 | 85 | GBA 闪灵悍将 | 65 | GBA 彩虹 6 号 | 85 | GBA 死亡陷井 | 80 |
| GBA 玛莉奥 A | 55 | GBA 核金弹头 EX PS 版 | 65 | GBA 玛莉 2 代/3 代 | 60/70 | GBA 无敌铁枪 | 80 | GBA 幽灵房屋 24 小时 | 68 | GBA 大航海 PS 版 | 90 | GBA 武藏传(PS 版) | 85 |

快件邮费每件 10 元

## 合卡自选区

AK001:玛莉 A、快打旋风、洛克人 2、索尼克……………90
AK010:拳皇 EX、铁拳 A、尖瑞 GTA、实况足球、街霸 2……………130
AK007:机器人大战 A 中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……………180
AK009:V 拉力 3、GT2、恶魔城 2、实况 6、黄金太阳中文、玛莉 2 代………180
AK103:光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战 R、拳皇 RX、2002 世界杯………185
AK106:魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士 2、街霸 EX、胜利十一人………160
AK108:火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危机…………185
AK201:梦幻之星、铁拳 A、星际争霸、红色警戒、彩虹 6 号…………150
AK205:光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况 6、街霸 3………150
AK208:口袋怪物、游戏王 7、寂静岭、机器 A 中文、死亡之屋弹珠台…………165

凡在本公司购买 GBA 卡者均可享受无限次换卡业务,并凡购买 2 盘者以上均送 GB 合卡 1201 一盘或会员卡太 8 挂表一只数量有限,送完为止。

## GB 合卡自选区

00401:牧场 2 中文、三国演义 2 中文、游戏王 3 中文、第五次中文…… 50
00402:机器人 F 中文、游戏王 4 中文、三国 3、牧场 2(全中文)……60
00411:口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502:太空战士 8 中文、三国霸王大陆中文、2000 格斗、合金弹头……55
00503:格斗王 2002 中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文…80
00601:萨尔达、勇者斗恶龙、三国 3、牧场 2(全中文)…… 60
00606:生化危机中文、恶魔城 2 中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士 X 中文、天诛 4 中文…95
01001:铁拳 3、幽游白书 2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002:斩红郎无双剑、96 格斗、快打旋风 2、饿狼 3、幽游白书、索尼克……50
01302:口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文……105
01305:萨尔达大地中文、机器人大战 F 中文、2001 格斗核金弹头 EX、勇者怪兽中文……130
01201:口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场 3 中文……120
012601:拳皇 96、97、98、街霸 3、柯南、饿狼……45
0602 机器人大战 A 中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士 9 中文、越战 2001 中文、大航海…110
0801 口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文…50
01101 太空战士 4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102 牧场 3 中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉 3 中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
01401 牧场 3 中文、牧场 2 中文、核金弹头、游戏王 4 中文、孤岛冒险中文、SD 机器人中文、七龙珠中文……75
01405 三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城 2 中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502 97 格斗、龙珠、SD 格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
02002 96 格斗、饿狼传说 4、幽幽白书 4、七龙珠、太空战士(中文)…… 55
02201 口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢 2001、合金弹头……70
02401 牧场 3 中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险 3、恶魔城 2 中文、坏玛莉 3……70
08201 炸弹人 RPG、朱罗纪公园 3、合金弹头、双截龙 2、王牌空战、美少女麻(绝对不重复)……60

## GB 单卡自选区

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 黄金太阳中文 | 42 | 数码暴龙口袋版 | 50 | 数码怪兽水晶版中文 | 70 | 梦幻之星中文 | 50 | 红色警报 2 中文 | 55 | 沙丘 2000 中文 | 65 | 水浒群英录中文 | 70 |
| 机器人大战 A 中文 | 43 | 生化危机 3 中文 PS 版 | 43 | 心跳回忆(文艺、体育中文) | 36 | 风来之西林 2(PS2 版) | 32 | 英雄无敌 4 中文 | 37 | 封神演义中文 | 35 | 七龙珠 2002 中文 | 50 |
| 射雕英雄传(中文 PS 版) | 30 | 明日帝国 007 | 40 | 太空战士 X 中文 | 40 | 2001 饿狼中文 | 50 | 口袋金合集中文 | 33 | 勇者 1＋2 中文 | 27 | 战神 2 中文 | 40 |
| 幻想水浒外传中文 | 50 | 游戏王 5 中文 | 43 | 心跳回忆 2 中文 | 50 | 合金弹头 EX | 32 | 魔法骑士 2＋3 中文 | 45 | 1942 街机 | 20 | 勇者斗恶龙 8 中文 | 55 |
| 大航海时代中文 | 26 | 幻想传说中文 | 30 | 勇者斗恶龙 3 中文 | 36 | 2002 快打旋风 | 25 | 萨尔达时空之章 (中文) | 48 | 数码暴龙水晶 3 中文 | 45 | 数码宝贝中文 D－R | 55 |
| 天诛 4 中文 PS 版 | 65 | 卧虎藏龙中文 | 53 | 超魔神英雄传中文 | 55 | SNK 对卡普空 | 55 | 大地之章(中文) | 48 | 实况足球 2002 | 33 | 樱花大战 2 | 60 |
| 生化危机 2 中文 | 42 | 牧场物语 4/5 中文 | 42/60 | 星之海洋中文 | 30 | 樱花大战中文 | 55 | 洛克人 DX3 代 | 60 | NBA2002 | 35 | 真三国无双 2 中文版 | 65 |
| 口袋水晶中文 2 时钟 | 29 | 2001 越南战役 | 43 | 2002 格斗拳皇中文 | 40 | 真女神转生 1＋2 中文 | 65 | 真女神转生白之书(中文) | 60 | 孤岛冒险 2 中文 | 38 | 精灵王妃传 中文 | 70 |
| 口袋水晶(壮士版)中文 | 26 | 金庸群侠传中文 | 53 | 名侦探柯南 3 中文 | 36 | 三国志 4 傲视天下中文 | 47 | 格兰帝亚中文 | 65 | 哈里波特 2 中文 | 33 | 大金刚 5 | 50 |
| 口袋水晶(翡翠版)中文 | 26 | 纹章传说中文 | 40 | 古墓丽影·剑的诅咒中文 | 55 | 帝国时代 | 33 | 勇者斗恶龙 4 中文 | 42 | 恶魔城 2 中文 | 53 | 指环王 2 中文 | 70 |
| 数码暴龙水晶 3 中文 | 45 | 恐龙危机 | 60 | 机器人大战 F 完结中文 | 40 | 盟军敢死队 | 33 | 勇者怪兽篇 2 中文 | 65 | 太空战士 9 中文 | 53 | 机器人大战 X(2002) | 65 |

## PS II 正版特卖碟

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FFX 国际版 | 290 | 高达 0079 | 380 | 鬼武者 2 | 320 | 格兰蒂亚 X | 365 |
| 合金装备 | 310 | 王国之心 | 390 | 鬼泣 | 385 | 装甲核心 3 | 420 |
| 机器人大战限定版 | 750 | 实况 6 | 405 | 异度传说 | 450 | 保镖 | 230 |

凡购买 PS2 正版碟均送太 8 支架一个、会员卡数量有限送完为止!

凡购买 GB 卡 3 盘以上者均送合卡 1302 一盘,或高达人物造型 1 个或会员卡数量有限送完为止,快件邮费 10 元/盘。

**邮购汇款地址:北京市广安门 邮局 100053 信箱 001 分箱**
**收款人:北京博凯利公司 邮编:100053**
邮购查询时间:早 10:00—晚 16:00(周二休息) 咨询售后服务电话:(010)63274599
地址:北京市广外马莲道甲 17 号(此地址不收汇款及信件)乘 46 马莲道南口下车向东 50 米路北、609 红莲南路下车对面即到

本公司现聘请具有 10 年维修经验广东技师,专业维修各种游戏机,成功率 95%以上,价格合理,维修速度快,为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

**郑重声明:因业务繁忙,经顾客要求本公司在晚 18 点－19 点之间特增加 1 小时邮购查询及咨询时间,凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系,我们会为您进行周到的服务。**

因市场变化个别产品会有浮动,请谅解!本市玩友以店堂价格为准,广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

# 北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人！
公司实力值得信赖！

PS2 继续特惠中！！请往下看！！！承诺：谁比我价格低，差价双倍赔偿！！（套餐快件邮费 50 元/套，GB 套餐 30 元/套，主机保修三个月）

| 套餐 | 内容 | 原价 | 现价 |
|---|---|---|---|
| 套餐 1 | PS2 套餐（30000/30004 主机 + 无需引盘直读 + 原震手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 原装支架 + 游戏） | 原价 3200 | 现价 2280 |
| 套餐 2 | PS2 套餐（30001/30006 主机 + 无需引盘直读 + 原震手柄 + 原装 8M 记忆卡 + 原装支架 + 游戏） | 原价 3000 | 现价 2180 |
| 套餐 3 | PSONE 套餐（主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 专用包 + 金手指 + 游戏） | 原价 875 | 现价 670 |
| 套餐 4 | PSONE 豪华套餐（主机 + 双专用震动手柄 + 专用电源 + 原装记忆卡 + 全制式液晶屏 + 充电电池 + 金手指 + 游戏） | 原价 1415 | 现价 980 |
| 套餐 5 | GBP 套餐（薄机 + 充电器 + 皮套 + 80 元内卡任选一盘） | 原价 320 | 现价 270 |
| 套餐 6 | GBC 套餐（彩机 + 充电器 + 透明套 + 放大镜 + 耳机 + 80 元内卡任选一盘） | 原价 510 | 现价 450 |
| 套餐 7 | GBA 套餐（主机 + 透明套 + 电源 + 充电器 + GBA 卡任选一盘） | 原价 615 | 现价 560 |
| 套餐 8 | GBA 豪华套餐（主机 + 皮套 + 电源 + 充电器 + GBA 金手指卡 + GBA 合卡一盘或 GBA 单卡两盘） | 原价 710 | 现价 630 |
| 套餐 9 | DC 美/欧版套餐（主机 + 双原手柄 + 电源 + 4M 记忆卡 + 原装震动卡 + 网卡 + 模拟器任选一 + 游戏） | 原价 1003 | 现价 880 |
| 套餐 10 | SS 套餐（JVC 主机 + 双原装手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 金手指 + 书 + 游戏） | 原价 640 | 现价 420 |
| 套餐 11 | NGC 套餐（主机 + 双手柄 + 变压器 + 记忆卡 + 正版盘任选一款） | 原价 2600 | 现价 1950 |

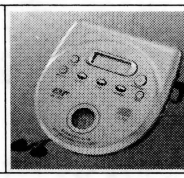
## 主机（快件邮费 40 元/台，GB20 元/台）

| | |
|---|---|
| PSONE 102/103 袖珍游戏机（原配制） | 500 |
| DC 美/亚/欧版游戏机（原配，带手柄） | 660/600/670 |
| PS2 游戏机（30000/1/4/6，原配置） | 1530 |
| GB 厚/薄/彩机/GBA32（原配） | 160/200/360/450 |
| NGC/X－BOX128 位游戏机（原配置） | 1450/1880 |
| X－BOX 直读版（全配置、记忆卡） | 2200 |

## 电视彩监一体机

4.5 寸屏幕，TFT 真彩，RF、AV 输入，轻触式按键，内置天线无线接收电视信号，可外接游戏机、VCD 等。随机赠送 AV 线，电源，支架。

418 元/套（免邮资）



## MP3＋CD＋VCD 随身听

超薄超轻，机身仅 12X10X2cm，可悬于腰间，播放 MP3，CD，DVCD，VCD。液晶屏功能显示，交直流两用。直流两节五号电池。送遥控器、电源、AV 线。再送线控耳机一副。颜色：蓝透、橙、红。保修一年。

特价 458 元 /套（免邮费）

## 中古货换卖场

| | |
|---|---|
| 九成新 PS2（18000/30000，手柄 + 记忆卡 + 游戏） | 1250 |
| 九成新完美 PS2（30001/30006，无需引盘直读，手柄 + 记忆卡 + 游戏） | 1950 |
| 九成新 PS 机（7501/9002/9001/7502，双震手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 游戏） | 390 |
| 九成新 PS 5903VCD 机/ PS ONE 游戏机（双手柄 + 8M 记忆卡 + 电源 + 游戏） | 510/450 |
| 土星机 三洋/JVC/日立（VCD）（双手柄 + 16M 记忆卡 + 8M 加速卡 + 游戏） | 260/330/400 |
| 日/美/欧版 DC 机（双手柄 + 4M 记忆卡 + 网卡 + 开机盘 + 游戏） | 420/510/460 |
| GBA / GBC / GBP / GB / GG / 游牧民手掌机（均送卡） | 390/310/140/110/280/320 |
| DC / PS / SS 拆件机（主机内配件均完整） | 190/140/110 |
| 超任光碟一体机（送所有游戏）/ 32M 磁碟 + 主机（双手柄，电源，送所有游戏/送 30 款游戏） | 480 / 320 |

（快件邮费 40 元/台，GB20 元/台）
本公司回收二手机按本区售价的 70% 计算，并可差价互换！

## 游戏周边

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS1M/2M/8M 记忆卡 | 10/20/39 | GBA 冷光照明夜用灯 | 58 |
| PS2/PS/DC 原装枪 | 360/135/70 | GB 手柄/电源/贴膜/皮套/对战线 | 6 |
| PS 原装标准/原装震动手柄 | 35/78 | DC 原装/组装震动卡 | 70/21 |
| PS 原装/组装 震动手柄 | 59/35 | DC/PS/SS 制转 | 35/28/40 |
| PSONE 5 寸液晶屏（全制式） | 410 | DC 原装键盘/鼠标 | 70/40 |
| PS2 原装/组装震动手柄 | 150/45 | DC 原装/2M/4M 记忆卡 | 110/28/33 |
| GB 充电器/放大镜/夜用灯 | 20/12/8 | DC 组装/格斗手柄 | 30 |
| GBA 放大镜/夜用灯 | 15/10 | DC－FC/MD/GB/NGP 模拟器 | 25 |
| GB 中文金手指/万用对战线 | 60/10 | DC SFC/GBA 模拟器 | 45 |
| GB/GBA 耳机（含收音机功能） | 25 | DC MP3/VCD 播放器 | 20 |
| GBA 充电器（送电源） | 20 | DC 金手指/新版开机盘 | 10 |

### 本月特价

PS2 原装 8M 记忆卡（限定版）118
PS 原装 PDA（记忆、游戏）148
DC 原装手柄（处理）28
PS VCD 卡（免改机）99
PS2 原装震动手柄（处理）68
DC 街机模拟器（送 200 游戏）80
**注：配件邮费 10 元/次（不限数量）**

### 新产品

免邮费

| | |
|---|---|
| GBA－TV 连接器（无需改机） | 235 |
| DC－MP4 解压卡（可观看电脑格式压缩电影） | 99 |
| 52 寸头戴式液晶显示器（立体环绕音响，适用任何游戏机） | 900 |
| DC 上网器（浏览中英文网站，送改装 56K 猫，中文说明书） | 190 |
| GBA 金手指卡（全中文，内含 90 条密码，自动储存） | 130 |
| 电脑/电视/游戏/VCD 一体机 | 240 |

## 樱花俱乐部继续招募中！

会员年费 40 元，请情请参阅上期广告！！

**会员区（非会员不可购买！）**

PS2 30000 完美直读套机 2250
PS 原装 PDA 138　DC 原装手柄 20
MP3 随身听 428　全自动相机 48

## 全彩攻略：均价 17 元/套，邮费 10 元/次

GBA：创造球会、武士的成长、恶魔城白夜、黄金太阳 1/2、机器人 A、皇骑、V 拉力 3、心跳、幽灵陷阱、游戏王 4/5、魔法假期、机器人 R、游戏王 6/7。
GB：口袋合集、牧场合集、合金装备、心跳、萨尔达、勇者合集、水晶、时空大地、牧场 6、孤岛 4。
PS2：拳王 2001、合金装备 2、CT3、FF10、真三国 2、实况 6、J 联盟实况 6、寂静岭 2、枪神 2、鬼泣、鬼舞者、枪下幽魂、生化危机 2。

## B01 电视电子眼镜

戴上它看电视（VCD、DVD）画面放大 3.8 倍，并在你眼前产生，强烈的弧形画面，瞬间形成模拟的立体动感画面！无线接收 30 米内电视声音！

## B02 游戏机电子眼镜

戴上它玩电视（电脑）游戏，画面放大 2.2 倍，使您在玩游戏的过程中感受前所未有的立体震撼！可在 30 米内无线接收电视（电脑）声音

**市场价 450 元，本公司特价 128 元/套（含邮资）**

**购买时只须注明编号即可！**

## PS 处理原版盘（有无直读均可使用），20 元/张，邮费一律 10 元/次，购买时只需填写编号即可　买五送一，买十送三

| 编号 卡名 | 盘数 | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 017 名将 | 1 | 054 太空战士 7 | 4 | 093 燃烧战车索利德 | 3 | 203 98 拳王 | 1 | 221 99 拳王 | 1 | 265 太空战士 9 | 1 | 306 盗墓者历代记 | 1 |
| | | 019 寄生前夜 2 | 2 | 055 铁拳 3 | 1 | 094 浪客剑心 | 1 | 207 幻想水浒传 | 1 | 222 北斗神拳 | 1 | 271 柯南－3 人推理 | 1 | 307 鬼魂力量 3 | 1 |
| 007 占士邦 | 1 | 029 格兰蒂亚 | 2 | 056 太空战士 8 | 4 | 115 合金弹头 X | 1 | 211 FIFA2001 | 1 | 224 同级生麻将 | 1 | 276 机器人 α 外传 | 1 | 311 时空枪手 2 | 1 |
| 005 实况足球 4 | 1 | 035 生化危机 2 | 2 | 059 生化危机 3 | 1 | 153 恐龙危机 2 | 1 | 215 97 拳王 | 1 | 225 机器人阿尔法 | 1 | 280 寄生前夜 1 | 2 | 315 高达 G 世纪 IF | 3 |
| 007 寂静岭 | 1 | 036 刀魔 | 1 | 061 放浪冒险潭 | 1 | 186 雷电 DX | 1 | 216 三国志 7 | 1 | 227 龙骑士 4 | 4 | 281 恶魔城年代记 | 1 | 316 沙嘉纹章 | 1 |
| 008 永恒传说 | 3 | 037 大兵瑞恩 | 1 | 070 三角洲 | 1 | 190 街霸 ZERO3 | 1 | 217 射雕英雄传（中） | 1 | 252 极品飞车 | 1 | 283 游戏王 | 1 | 399 铃木爆发 | 1 |
| 011 山脊赛车 4 | 1 | 038 大航海 4 | 1 | 071 恶魔城 | 1 | 192 月华剑士 | 1 | 218 勇者斗恶龙 7 | 2 | 253 北欧女神传 | 2 | 290 太空战士 4、5、6 | 3 | 400 实况足球 2002（中） | 1 |
| 013 前线任务 3 | 2 | 050 宿命传说 | 1 | 080 越南战役 | 1 | 201 GT 赛车 2 | 2 | 220 实况足球 5（中） | 1 | 263 波波罗物语 2 | 3 | 303 龙珠 3 合 1 | 1 | 402WTC－房东锦标赛 | 1 |

## GB 新彩卡

本公司独家代理台湾晶合公司生产的中文 GB 彩卡，一律三个月包换！

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 牧场物语 6（中） | 49 | 真三国无双 GB | 58 | 大航海时代 2（中） | 55 | 格斗王 2002（中） | 38 | 水浒风云录（中） | 45 | 生化危机 3（中） | 42 |
| 孤岛冒险 4（中） | 45 | 太阁立志传 2（中） | 53 | 星际争霸 GB 版 | 55 | 黄金太阳（中） | 42 | 恶魔城 2（中） | 49 | 机器人大战 F2（中） | 42 |
| 勇者斗恶龙 DX2（中） | 49 | 封神榜 2（中） | 49 | 傲视三国（中） | 43 | 太空战士 9（中） | 48 | 七龙珠 2002（中） | 48 | 哈里·波特 2（中，RPG） | 32 |
| | | | | | | 梦幻传说（中） | 47 | 甲 A 足球风云（中） | 45 | 古墓丽影 2（中） | 54 |
| | | | | | | 荆柯新传（中） | 47 | 金庸群侠传（中） | 48 | 太空战士 X（中） | 38 |

## GB 卡

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 游戏王 4/5（中） | 42 | 生命（64M，冒险） | 53 | 古墓丽影（中） | 43 | 口袋妖怪钻石（中） | 23 | 大富翁世界之旅（中） | 23 | 红色警报 2 38 | |
| 三角洲部队 2 | 38 | 孤岛冒险 2（中） | 33 | 名侦探柯南 2（中） | 42 | 格兰蒂亚 2 | 32 | 三国演义 2（中） | 23 | 盟军敢死队 | 31 |
| 合金装备（中） | 31 | 勇者斗恶龙 1＋2（中） | 27 | 星之海洋（中） | 28 | 合金弹头 EX | 32 | 口袋金银合集（中，时钟） | 33 | 越南战役 2001 | 42 |
| 魔法骑士 2（中） | 43 | 女神转生外传 2（中） | 30 | 纹章传说（中） | 37 | 樱花大战 | 41 | 勇者斗恶龙 3（中） | 35 | 帝国时代 | 30 |
| 牧场物语 4（中） | 42 | 封神榜（中） | 35 | 幻想传说（中） | 30 | 太阁立志传（中） | 47 | 全省 IQ 大擂台（中） | 46 | 英雄无敌 4 | 34 |
| 生化危机（中） | 41 | 射雕英雄传（中） | 30 | 大金刚 2002 | 28 | 名侦探柯南 3（中） | 35 | 机器人大战 F 完结（中） | 45 | 心跳回忆 2 | 32 |
| 勇者斗恶龙 4（中） | 39 | 口袋金/银（中，时钟） | 19 | 机器人阿尔法（中） | 36 | 心跳回忆（文/体，中） | 34 | | | 樱花大战（中） | 48 |
| 大航海时代 | 23 | 牧场 1/2/3（中） | 20/22/26 | 机器人大战 A（中） | 38 | 勇者斗恶龙（中） | 23 | | | 13801 合卡 | 40 |
| 坏玛莉 2/3 | 27/28 | 水浒传（中） | 43 | 实况足球 2002 | 31 | 萨尔达传说（中） | 20 | 三国霸王大陆（FC 版，中） | 33 | 2002 合卡 | 50 |
| 口袋水晶（中，时钟） | 25 | 风来的西林 2 | 29 | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第二/三/五次机器人大战（中） | 16/16/17 | 口袋妖怪红/黄/蓝/绿（中） | 15 | 吞食天地 3（中） | 17 | 篮球飞人 2 | 16 | 合金弹头 | 25 | 饿狼传说 RB | 18 |
| 格斗 95/96/97/99/2000 | 12/15/25/25/27 | 圣斗士星矢 | 12 | 三国英雄传（中） | 17 | 美少女麻将 | 15 | 光之继承者 | 21 | GT 赛车 | 23 |

## GBA 卡特卖

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| J 联盟创造球会 A | 70 | 牧场物语（中） | 85 | 一家之鼠 | 65 | GTA | 59 | 洛克人 EXE2 | 58 | 龙战士 2 | 58 | 炸弹人 | 39 |
| 机器人大战 R（128M） | 63 | 黄金太阳（中） | 75 | 三国志（中） | 63 | 大战略 2 | 59 | 坏玛莉 | 58 | J 联盟足球 | 58 | GT 赛车 | 58 |
| 光明之魂（中，RPG） | 65 | 皇家骑士团（中） | 80 | 黄金太阳 2 | 108 | 真人快打 | 58 | Q 版赛车 | 58 | 风之克罗亚 | 58 | 恶魔城 | 52 |
| 游戏王 7（128M） | 123 | 机器人大战 A（中） | 68 | 黄金太阳 | 58 | 街霸 2 | 55 | 胜利 11 人足球 | 58 | 魔法假期 | 58 | 拿破仑 | 58 |
| 游戏王 6（中，128M） | 128 | 魔界村 R（中） | 65 | 皇家骑士团 | 58 | 超级玛莉 2 | 65 | 冲击世界杯 | 58 | 索尼克 | 58 | 心跳回忆 | 70 |
| 幽灵陷阱（中，AVG，128M） | 75 | 寂静岭（中） | 90 | 机器人大战 A | 58 | 快打旋风 | 42 | 超级玛莉奥 | 42 | 雷龙战记 1X2 | 58 | 拳皇 advance | 58 |
| 机器人大战 GX（128M） | 68 | 超级玛丽 3 | 70 | V 拉力 3 | 45 | 蝎子王 | 67 | 七龙珠 | 58 | 恶魔城轮回（中） | 62 | 头文字 D | 58 |
| 魔法假期（中） | 88 | 武士成长－樱国冒险 | 70 | 游戏王 6 | 98 | 寂静岭 | 69 | 中央大陆之战 | 65 | 纯情房东俏房客 | 65 | 哈里·波特 | 60 |
| 恶魔城－白夜协奏曲 | 68 | 蜘蛛人电影版 | 58 | 铁拳 | 57 | 风之克罗亚 2 | 53 | 实况足球 WE | 60 | 正邪之战 | 65 | 迪斯尼足球 | 65 |

**合卡** A401：拳皇、玛莉奥、索尼克、GTA　110　A502：机器人大战 A（中）、恶魔城（中）、游戏王 4、坏玛莉、龙战士　120

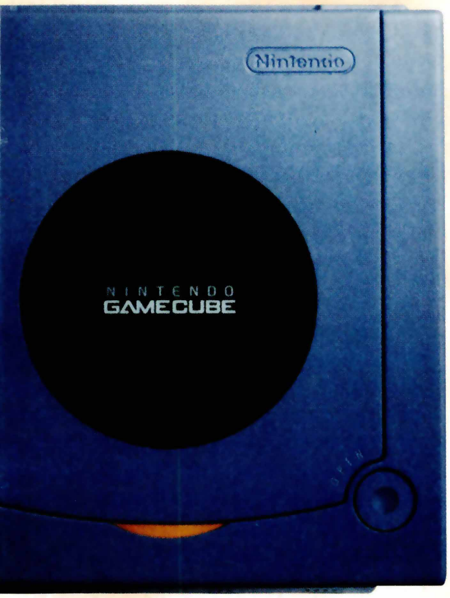
注：GB 卡邮费 5 元/盘，两盘以上均 10 元，随机购买免邮费，本公司所售卡带保修两个月，适用于任何版本 GB 机，卡带记忆均良好！GBA 卡买五送一

**注意：请玩友在汇款时一定写清所购物品！！**　专业维修 8 位到 128 位等各种游戏机及配件，成功率不低于 90%，外地玩友可寄机修理，热线电话：010－87251033

**汇款（寄货，通信）地址：北京 100077 信箱 5 分箱**（邮购只限此地址）**收款人：北京信宏威达公司**　邮编：100077

邮购、咨询：010－87251066/88 亚美小姐　投诉、售后：010－87251022 夏实小姐　（9:00－17:00，周日休息）　市内零售：010－67268860


各种键盘任务
都用自己的脑子解开
VOLⅡ
SIMPLE角色系列2000
名侦探柯南THE键盘游戏
BANDAI
株式会社BANDAI
漫画游戏事业部

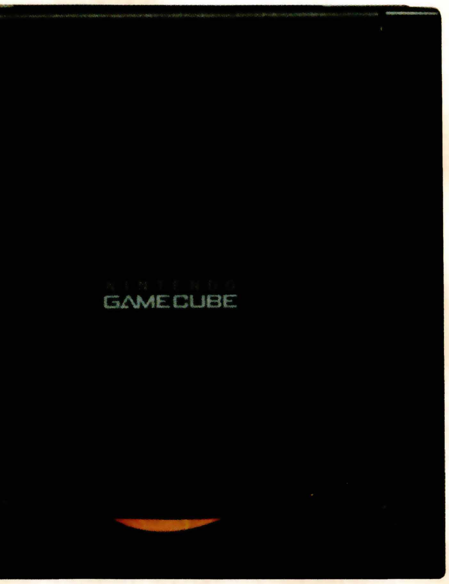



虽然GC已经发售近一年了，但是其小巧玲珑的外形设计仍然令人惊异不已。GC推出不久，黑色版与橙色版主机便应运而生，迅速展开了史无前例的多彩攻势。这似乎与以往的主机战略有所不同？为此，我们特地造访了几位业内的专家级人物，由他们为大家讲解诸如“GC为什么要采用紫色”等大家关注的问题。想了解GAMECUBE，就要从这里开始。

取材 · 文/内田幸二　整理制作/碧奇

# 专家解读GC外形的『亲切感』与『中性化』

## ～任天堂GAMECUBE的造型与色彩设计～




### 形 form

——你们是何时接到设计GC外形的工作呢？

**芦田■**我们是在1999年3月开始设计主机外形的，4月开始设计GC手柄。不过在我们接手之前，GC的硬件已在开发中了。当初刚接手GC外形的设计工作后，我和竹田真是非常激动啊！（竹田：GC开发负责人竹田玄洋，自N64起负责家用游戏机的硬件开发工作。）

——听说设计的核心思想有两个，能具体说明一下吗？

**芦田■**竹田提出了“亲切感”和“中性化”这两个关键词，可以说我们所有的工作都是从如何理解竹田构思的核心出发的。

——这两个词虽然通俗易懂，但也很难把握吧。

**芦田■**任天堂构想中的“中性化”并非大家通常认为的“暧昧”和“没有特点”等消极的含义。任天堂的“中性化”不仅体现在造型设计上，而是在主机的各方面展现。我们所期待的是设计出一部能够“让全世界男女老少乐在其中的游戏机”，那么怎样的设计才能符合这一标准呢？答案就是“中性化”。N64的设计路线极力投靠美国人喜欢的新、奇、酷，结果走了极端，所以玩家对它的喜恶泾渭分明。有了N64的前车之鉴，我们在设计GC的时候当然要遵循中性化的路线。

——看来走极端就自然会失去一部分玩家啊！

**芦田■**我们积极寻求能够让大多数人接受并喜欢的主机造型。而后要思考的是，这部主机上会推出什么游戏？它会拥有什么样的玩家？这样，“亲切感”又成了必须考虑的问题。

——当你将这些概念性的东西转化为具体的造型时，最先浮现在脑海中的形象是什么样的？

**芦田■**刚开始我所设想的形象并不是这样的立方体，而是像N64、超任那样横置型的机身，主要是以长方形为主。当然我们还设计了许多方案，包括类似N64那样采用有机曲面的造型。

——具体的设计思路是怎样确定的呢？

**芦田■**机械部分的设计有了进展，光驱和基板的尺寸都确定了下来。如果把光驱和基板并排放在机身里，那机器的外形就会和以往的商品没有分别，毫无新意。为此我们不断提出疑问，这样的外形设计真的能够成为N64的继任者吗？对于玩家而言，它有“亲切感”吗？

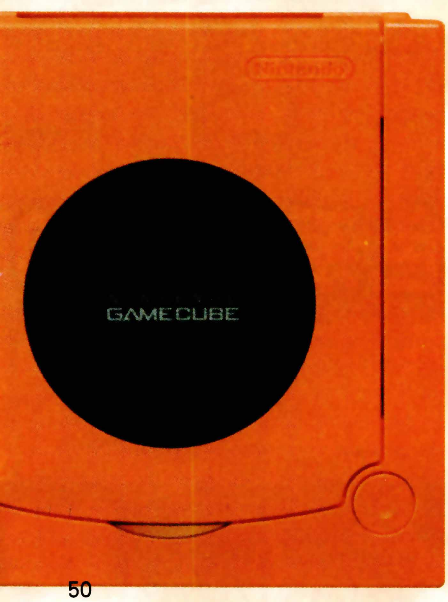
——为什么决定用“正方形”呢？

**芦田■**这主要是考虑到了游戏机和电视机之间的游戏环境，我们重新考察了玩家使用游戏机和电视机的位置。玩家在玩游戏的时候，大多数是从上方俯视游戏机。如果主机显得较小，就能够带给玩家很亲切的感觉。

### 希望积极推广充满未来性的8厘米小型DVD载体

——以往的游戏机一般都是扁平型机体吧。

**芦田■**大多数游戏机的造型都是这样的，其原因主要是受到了主板的限制和电视柜的影响。以前设计游戏机时的一个基本的设计思路是：游戏机必须能够放进电视机柜里。任天堂生产的主机也




9月14日任天堂发售了紫色的标准机体，11月21日又追加黑色与橙色两种版本（价格同为25000日元）。当初N64投放市场的时候，任天堂曾经为玩家提供了6种颜色的手柄，这次GC刚刚上阵就展开了多元的色彩战略，在家用机历史上还是首例。此外，除了3种与主机颜色配套的手柄外，还有紫色&白色的双色手柄，总共4种颜色供玩家挑选，绝对可以称得上丰富了。众所周知，DC拥有数种颜色的机体，据说今冬PS2也要发售5种颜色的限定版主机，看来只能挑选黑白二色的时代已经一去不返了（那么XBOX呢？）。



1963年出生，1987年就职于任天堂。自超任时代起参与了NEW FC、N64、GC以及许多任天堂家用机的设计工作。除了主机以外，还负责手柄、包装、商标的设计工作。据说，自从接手GC开发工作后，几年来不论吃饭睡觉满脑子都是GC的造型设计。直到橙色与黑色的GC发售后，总算松了一口气。在工作稍有余暇之际，芦田打算用自己设计的GC好好享受一下游戏的乐趣。

**芦田 健一郎**

**任天堂综合开发总部**
**开发部组长　担当设计**



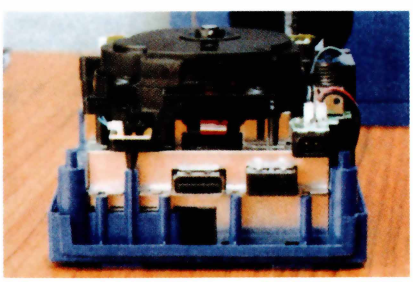
# ■ 重新审视玩家、游戏机、电视机三者之间的位置关系

有这样的产品，设计时考虑到了录像机的特点，力求将主机放入电视机柜后也能自由操纵。当初设计超任的时候，我们也曾讨论过插上卡带后还能否放入电视柜的问题。不过，大尺寸、扁平的游戏机真的方便吗？我想，或许玩游戏的时候把游戏机放在手边，随手按下按钮放入光盘说不定会更方便呢。GC的高度是11厘米，放进电视柜也一样可以使用，所以玩家不需要为放置地点发愁。从重新审视游戏环境和积极推广8厘米数据载体的角度出发，正方体的机身是非常合适的。

——采用8厘米碟片也是特点之一呀。

**芦田■**也许有人会问“为什么不采用12厘米DVD呢”！不过我想告诉大家的是：8厘米碟片是非常有发展前途的，因此在设计时也要充分体现出8厘米数据载体的未来性。其实在确定游戏载体的同时，我就在考虑这个问题了，也就是说如何令GC看上去更加小巧玲珑。

——不过，兼顾到硬件的设计，确定游戏机的外形一定很困难吧？



最近，在PC上也非常流行用小型DVD作为数据载体。不仅可以防盗版，看起来也十分精致前卫。

**芦田■**因为有主板和光驱，如果遵循普通的设计方式，无论如何体积都会变得很大，所以我们将重点放在了从上方俯视时的大小，牺牲了机体的高度，将机身设计成了向上方叠加的方式。在设计过程中，我们尽力缩小每一毫米的尺寸，最后得出的结果就是现在的GAMECUBE了。

## 案 IDEA

## 机身的顶部是GC的门面 主要用于宣传8厘米光碟

——虽然光驱的高度最终没有给主机带来负面影响，但是在技术和设计上是否遇到了其他限制呢？

**芦田■**最大的问题在激光上，为了确保安全，我们必须防止激光外泄，因此也就无法像GBA一样设计成透明机体。在去年的新产品发布会上，我们展示了能够看见游戏机中光盘的试验品，那台机器可以从外面看到光驱中的光盘标题，非常的方便。

——黑色的圆形部分也是用来宣传8厘米光盘的吗？

**芦田■**是的，这样的设计是为了游戏者能够自然而然地理解GC使用的是8厘米光盘。另外，GC的造型设计集中体现在顶部，围绕中心部印有商标的黑色光盘盖，周围设置了简洁的按钮和把手。连接好插线后，游戏时所需要进行的操作都可以在顶部完成。为了让游戏者使用起来更加方便，我们把连线全部集中到了游戏机的前后两个侧面，而机体的底部则集中了扩展机能。实际上，我们刻意地划分了立方体每一个侧面的功能。

——侧面是用来散热的吧，排气口是否也进行了专门的设计呢？

**芦田■**两侧的排气口上有像鳃一样突起的东西，这是为了避免机体紧贴墙壁。负责进行散热试验的工作人员告诉我们“如果达不到5毫米就会降低



# 为了更好地了解GC，让我们重新思考一下N64的外形设计！

**任天堂自己也曾公开宣布，GC的规格是在对N64进行反思的基础上制定的。据说外形设计也同样是基于对N64的反思。那么，N64的设计核心是怎样的呢？为什么说它起到了前车之鉴的作用呢？下面就让我们考察一下，这部席卷美国的主机究竟对GC产生了怎样的影响。**

GC的核心概念是“亲切感”与“中性化”，这两个要素都源自对N64的反思。那么，N64的核心概念又是什么呢？

据说，设计N64时主要有两个目标，分别是“制造出前所未有的游戏机”和“设计出在美国市场受欢迎的赏心悦目的造型”。由此可见，它与GC所提出的“中性化”概念不同，N64的核心理念非常明确，目标锁定在美国青少年消费者的身上。而且设计外形时采用了3D辅助技术，大大改变了作业顺序。N64的外形中融入了任天堂游戏机中从未出现过的有机曲线，这正是导入新技术的成果。此外，机身的黑灰色显也是为目标消费者制定的。



## 难道NINTENDO64的外形设计是受到了MD的影响！？

那么，N64为什么要将目标锁定美国市场呢？根据笔者的猜测，这也许受到了美版MD的影响。1991年超任发售后，在日本国内获得了压倒性的市场份额，但是在北美市场上，SNES（美版超任）却不得不与GNES（即美版MD）展开肉搏战。在发售后的第一年里，SNES的出货量是550万台，GNES的出货量是450万台，基本上势均力敌。此后，为了抢占市场份额，两家公司展开了价格战等多种形式的残酷竞争，这些都是众所周知的事情。但是，最终SNES没有在美国市场上获得超任像在日本的巨大成功。而N64就是为了夺回美国市场所研制的主机……如果我的推论正确的话，那么任天堂将N64设计成美国人所接受的外形也就在情理之中了。事实上，虽然N64在日本和欧洲被PS甩下了一大截，但是在北美市场却受到了极高的评价，普及量之大令人刮目相看。虽然评价一台主机最重要的标准是软件，但是主机外形对于硬件普及也会产生巨大而深远的影响。



一清澈透明的感觉谁不想拥有。

## N64的多色彩战略奠定了次世代主机的雏形

N64的多色彩战略始于主机发售两年后的1998年，最先推出的黄金色N64是作为TOYSRUS限定版发售的。不过当时只是在标准版的N64上涂上了一层金黄色的涂料，还不能称为真正意义上的多色彩战略。同年，对此后的产品造型产生重大影响的透明机身的iMac面世了。1999年，似乎是为了跟上时代的潮流，N64也推出了多种透明机型，与流行热潮一起掀起了多色彩战略的巨浪。

此后，N64的多色彩化战略，不论是从时间上，还是从颜色的选用上，都能够感觉到iMac的巨大影响。顺便说一下，最终N64总共在全世界销售了13种颜色的主机。当然，芦田先生也参与了大量选色工作，提到颜色的选择时，他总是说“我认为我们必须挑选与时代的喜好相符合的颜色”。就在N64推行多色彩战略的同时，1998年3月GC的开发工作正式启动了。此时芦田对GC标准颜色还处于摸索的阶段。在寻找符合“亲切感”这一设计理念的同时，他已经开始考虑与此截然相反、对应不同消费者的多重色彩方案了。N64的多色彩战略一定对选择GC的“亲切感”色彩产生了巨大影响。在深刻了解时代所寻求的色彩基础之上，进一步了解具有普遍性的颜色。我推测，这项工作正是创造出GC的标准色——紫罗兰的契机之一。

## 顺应时代的潮流以色彩多元化作为前提设计主机造型

通过推行N64的多色彩战略，芦田意识到了这样的问题：“在进行设计的时候，如果从一开始没有考虑到产品的多色彩化，不为零部件的色彩替换着想，那么零件的结构和色彩搭配都会受到限制，设计者很难设计出令人满意的作品”。N64的蓝白色与红白色机型给人一种明快轻松的感觉，这是标准的黑灰色机型所不具备的，可以说是大幅扭转N64形象的商品。但是，作为一名设计师，必须认识到这两种机型要适应市场的产品，而不是完美的设计品。GC从设计的初期阶段，就以多色彩化为前提，充分研究了通用颜色部分的零件及其色彩搭配。正如访谈中所提到的，工作人员制作了一百多种色彩试验品。虽然正式产品只选用了其中的三种颜色，但是任天堂早已做好了准备，随时能够顺应时代的潮流展开真正的多色彩战略。

### 闪烁着黑色光芒的MD

MD（GNES）与N64的设计理念虽然相差甚远，但是客观地观察两者，你会发现外形和颜色类似的地方很多。可能是因为他们都将主要市场锁定在了北美。




※上图为日版MD，GNES与MD的商标不同。

### 机身上镌刻着时代的颜色

虽然N64的基本色是黑灰色，不过它仅在日本市场上就有许多机型（详见右侧表格）。此外，任天堂还发售了皮卡丘造型的“皮卡丘N64”，产品种类十分丰富。

| | |
|---|---|
| 金黄色N64 | |
| 1998年11月发售 | TOYSRUS限定 |
| 橙白&黑白双色N64 | |
| 1999年9月26日发售 | DAIEI限定 |
| 深蓝色N64 | |
| 1999年11月发售 | TOYSRUS限定 |
| 蓝白N64 | |
| 1999年12月1日发售 | |
| 红白N64 | |
| 1999年12月1日发售 | |
| 灰白N64 | |
| 1999年12月1日发售 | JUSCO限定 |
| 黑白N64 | |
| 1999年12月12日配给 | 64DD申请者限定 |
| 皮卡丘N64（橙色&黄色） | |
| 2000年7月21日发售 | |
| 皮卡丘N64（蓝色&黄色） | |
| 2000年7月21日发售 | |



散热效果”，我们就是根据他们的指示设计了“鳃”的宽度。

——我认为最有创意的设计还是后面的把手。

**芦田■**这确实是最有争议的热点，我们听取了各方面的意见，有人认为“这像女性使用的提包”，也有人问“这是用来拎着随身携带的吗？”，所以我到现在为止还在不停地向大家说明它的用途。

——你是什么时候想到给GC安一个把手的呢？

**芦田■**就在我们决定把GC设计成为一个立方体的时候，有人提议增加一个“把手”，不过我们当时也不知道从这个位置该怎么拿游戏机。其实，如果把手可以旋转到顶部的话拿起来会更容易，但是光盘盖的装置就会变得很复杂了。

——最终就设计成了现在这个样子，对吗？

**芦田■**我们设计的这个把手，只是为了方便玩家玩游戏时，根据周围的环境稍微挪动一下游戏机的位置，而不是为了外出携带。如果我们把它设计得很结实的话，说不定玩家就会不把它当游戏机用了（笑）。

——你的意思是说，把手是为了拉近游戏机与玩家之间的距离？

**芦田■**除了实际功能外，如果能够让大家感到“这项设计拉近了游戏者和GC之间的距离”那就更好了，否则我们也很失望的。也许正因为有了它，GC才能更加体现出“亲切感”，或许这也是GC的象征吧。

# 色 COLOR

## 由于考虑到联动机能 GBA也被设计成了紫色

——为什么机身的颜色会定为紫色呢？GBA登场的时候，我曾经听说紫色是全世界共通的颜色。

**芦田■**虽然GBA发售在前，但是紫色完全是为了GC定制的。因为GBA与GC联动的构想很早就确定了，所以两者都采用了紫色作为主要色调。

——那么紫色是从GC的设计方案中选取的颜色吗？

**芦田■**没错，我们的设计构想是避开黑色、灰色等大多数商品使用的颜色，选择一种崭新的大家所喜爱的颜色，因此最终选择了紫罗兰。当然这里也体现了“亲切感”和“中性化”的理念，我们从人们所喜爱的蓝色系中，精选了既非纯蓝又非纯紫的颜色，并且以它们为原料调制了涂料的颜色。

——为什么在众多颜色中挑中了紫罗兰呢？

**芦田■**GC拥有立方体的特点，根据光源的种类和强度不同，各个面的颜色会发生微妙的变化。鉴于这一特征，我们多次在立方体模型上涂上涂料，反复进行测试，最终完成的颜色就是紫罗兰色。而且以往的游戏机从未使用过这种颜色，因此它作为GC的象征色非常合适。不过考虑到GC是面向全球发售的主机，任天堂决定从发售初期就开展多种颜色的推广活动。根据调查结果，我们决定在日本国内追加黑色与橙色两种颜色，在美国只追加黑色一种颜色。

——我想，每种颜色都会对应不同的消费层吧，请问这三种颜色具体是以哪些消费者为目标的呢？

**芦田■**GC的商标也使用了紫罗兰色，因此紫罗兰色作为GC的象征色，是面向所有的玩家的。黑色主要面向那些寻求具有成熟感颜色的消费者。美国市场上喜欢黑色的消费者非常之多，因此黑色仅次于紫色，可以满足全世界消费者的需求。至于橙色，则是面向喜欢流行鲜艳色彩的消费者，用于吸引女性玩家和儿童。

——在家用游戏机中，刚刚发售不久就能够挑选不同的颜色的产品，这还是第一次吧。

**芦田■**这次从开发阶段开始，我们就已经考虑推广多种颜色的战略了。设计N64的时候，我们并没有考虑推行主机的多色彩战略，当时，我们的设计思路是“主机相当于一个黑匣子，可以对连接在主机上的手柄推行多色彩战略”，所以根本没有进行多种色彩的设计。但是，如果推行多色彩战略，一开始设计机体的时候，就必须考虑到配色和零件的平衡，否则后患无穷。我们在设计GC时，一开始就研究了零部件的尺寸和位置，为推行多色彩战略打下了基础。为此，除了发售的三种颜色外，我们还制作了数十种颜色的试验品。

——按键等配件的颜色与主机一致，这也是为了多色彩战略吗？

**芦田■**是的，如果推行多元色彩战略，那么各种零配件的颜色都必须与之配套，否则就会削弱商品的整体统一感。至于AV连线等配件，虽然也可以使用N64的配件，但是市场上销售的GC专用配件还是统一改为了黑色。

——刚才你提到无法制作透明的GC，那么迷彩色的主机呢？

**芦田■**除了透明主机外，在设计阶段我们就研究过数十种颜色的可能性。虽然没有预定推出迷彩色的主机，但是制作是没有问题的。不过，现在我希望各位能够从紫色、黑色、橙色这三种颜色中选择一款中意的主机，好好体验一下GC的乐趣。






芦田先生为我们演示了把手的实际用途。当我们问他“最喜欢GC的哪个部分”时，他的回答就是“把手”，看来在各种制约下他最欣赏的还是这项设计。据说包装盒上的把手也是特意仿照本体上的把手设计的。






# 疯的高手心得

## 疯的3(XB)图片欣赏

文：LYF







近日无意间从朋友处看到几段FFX动画，当听到那首日本某星唱的主题曲时，不由得起鸡皮疙瘩，再加上煽情的画面（就是两人在河里的那段），真让人觉得恶心，真弄不明白FF的CG为什么会有那么多人喜欢看。情急之下，我立即拿出《CRAZY TAXI》（以下简称CT），随着摇滚乐的响起，顿觉身心舒畅，之前不爽的感觉全消，这才叫游戏！这才叫音乐嘛（笑）！今天的疯的成绩是NORMAL ARCADE AXEL 9，700分，不算太臭，虽没达到个人最好成绩，但还算满意，希望以后攀高吧（汗）。

目前市面上类似于CT这种另类赛车类型的游戏很多，鱼目混杂，制作水平普遍很次。如炮弹飞车，DRIVER，横行霸道等等。这些作品用血腥和暴力来获得所谓的“爽快感”，但这是虚假且短暂快感，且操作感差，游戏的限制多多，游戏过程很不流畅，画面祯数不足，制作实力粗糙，创意平庸……对于RAC游戏而言，这些都是致命伤。望消费者们擦亮眼睛。

CT有如一支独秀，在众多平庸的作品中脱颖而出。一流的创意加上一流的制作实力，构筑起CT的世界，CT是独一无二的游戏。难怪香山哲曾说过：CRAZY TAXI是只有SEGA才能做得出来的游戏，而且完全体现了SEGA游戏的风格，所以全机种移植。创意无需多说，凡是玩过的都应当能体会得到；而游戏的制作实力是要不断深入才能体会得到的。游戏的操作性堪称完美，为初学者设计的CRAZY BOX模式犹如神来之笔；最优秀的体现在关卡的设计上，即便在飞跃的时候也必须要考虑落点，否则撞车，在停车的时候眼睛也不能闲着，必须寻找下一个乘客，街道上的车辆全部随机出现，提高了耐玩度，朋克式的BGM与游戏简直是绝配，浑然一体！制作者的意图在于使玩家在毫无限制（保证了流畅度）的完全自由的状态下能够随心所欲地疯狂行车，迫使玩家在游戏过程中不能有丝毫放松，这有助于提升疯狂的感觉，疯狂是这款游戏的主题。很多人认为CT是一款小品级的游戏，是LIGHT USER专用的游戏。实则不然，CT很容易上手，门槛放得低并不代表游戏没有深度！其实CT具有相当的难度，对操作的要求也很高，也很耐玩。玩CT的人很多，人人都能“玩”，但真正能完全理解CT的人极少！上级者追求的是连绵不断的手感，但要实现“连绵不断”却很难，这就是我为什么要说CT不是LIGHT USER专用游戏的原因。有几点说明如下：玩CT严禁用十字键，必须用摇杆，否则不能体会到其优秀的操作性；游戏过程中尽量走逆行道，赚取更多的COMBO；大幅甩尾要与大力起步连接使用；停车方式太多，无非就是90度或180度甩尾＋撞墙停车，直线停车要挂倒退档＋刹车。这是一款讲究手感和反射神经的游戏，攻略基本无用，玩得怎样全看自己的反射神经和对RAC型游戏的理解。目标：获得“全程的爽快感”和“连绵不断的手感”。总而言之，玩所有高素质的赛车游戏是要冲着极限去玩的，也就是不计代价的疯狂追求速度！而不是别的什么东西。




由于没买新机，这段时间玩了玩各类模拟器，SFC，N64，GBA，主要玩任天堂，有些感触。任天堂的ACT的操作性无可挑剔，世所公认。马莉A，大金刚3都是优秀的ACT游戏，且具有相当难度，需动脑＋动手，穿插着解谜成份。可不知为什么，我总提不起太大兴趣，尤其是大金刚3，过了五十几关，过关都过得麻木了，真不知以后还有没有心情继续玩下去。也许是玩硬派游戏玩多了的缘故吧（笑），解谜对我来说毫无成就感可言，不知金刚迷们有何感想。手里玩着任天堂的游戏，脑海中却不时浮现骨头先生的身影，这是我最喜欢的ACT之一，不知何时才能重温当年的感动，经典永远不会被遗忘。很多人向我推荐马莉赛车，于是试玩，茫然…… 马莉赛车通过获得宝箱攻击对手来赢得胜利；GT通过获得钱来购车而得到成就感，体会各类车感而得到乐趣；山脊赛车通过看赛车女郎的CG来得到快乐，DOA通过观赏汹涌的波涛来得到感动（笑）。游戏有各式各样的“乐趣”，关键在于选择。真正的爽快感不是别人给予的，而是自己通过努力换来的。游戏玩了一大堆，没几个看得上的……

另外，最近一届飞空之舞网络大赛落下帷幕。本人在首轮即遭淘汰（大汗），感觉无颜面对江东父老。不过还好，幸亏有上海的刘志铭（LZM）和日本的DELON组队获得冠军，特此祝贺！

**更正：在上期“系统必须可靠”一文关于游戏的“帧数和按键反应延时”的讨论中，存在数据计算错误，秒60帧的游戏如果用30帧画面输出，按键拖慢时间应该是0.016秒。另外注意，LYF在文章中“门坎儿放得低并不代表游戏没有深度”一句，与“系统必须可靠”的某些观点有意思上的相近，苍天有眼，这纯属巧合。**



铁杆合作组：K1

# 合金弹头4

中国顶级高打心得(文中以4级难度为准)

| 称号 | 勋章 | 所需得分 | 过关奖分 |
|---|---|---|---|
| BRAVO | 蓝×4 | 3000 | 10000 |
| GREAT | 绿×4 | 5000 | 50000 |
| TERRIFIC | 红×4 | 8000 | 100000 |
| METALISH | 白×4 | 10000 | 500000 |

## MISSION 1

从直升机上下来后不远的小轿车内有新型的“2H”武器，顾名思义其威力自然是普通H枪的两倍，因此这属于不利于挣分的武器，如果想赚取更高的分数的话建议不要使用。之后在卡车上的人质会给出游戏中的第一个徽章，得到后可立刻在卡车上蹲下向右砍不断出现的杂兵及其盾牌，可一次性将勋章级别提升至最高级，但是要千万小心卡车左边的杂兵。干掉卡车后继续前进可发现一辆画有乌龟图案的货车，先不要打爆，跳上车顶向车上方的窗户开一枪可得一宝石。之后空中漂浮的木板上有一人质，向其上方开枪可得一宝箱。木版下方的小轿车要留住，将




后面的货车打爆会飞出三只鸡，由于前后都有轿车挡住，就相当于形成了一个小型鸡舍，接下来只要等着鸡生蛋、蛋生鸡……养鸡时注意不要开枪吓着它们，这样鸡的数量一直可以养到使得游戏处理速度变慢的程度，大概剩下10到15秒即可。击坠一架小型直升机后慢慢向前走，将一辆标有“88”数字的坦克引出一点后在远距离趁其不会攻击时将其报废，对付步枪兵时如果用刀砍的话则千万要当心，因为这种士兵的近身攻击出招速度几乎与主角们相同，所以如果用刀的话最好在其没有站稳时砍死。刚才的88坦克正上方可打下一个鸟窝，而正下方则是一条隐藏的分支路线，只要看准敌兵从下水道口上来的路线，用蹲下行走的方法来进入这条路线即可进入。




**下水道隐藏分支路线**——这里会出现一种身穿白大褂（医生！？）、手持基因枪（更像科学家……）的新型敌人，但是造型却不是原创的。（前作的MISSION2中就曾以NPC的角色出现过，并且经常被笔者用小手段将他们变成僵尸然后赚分。）被他们的基因枪打中后会变成猩猩（造型仍然与前作中出现的猩猩相同），猩猩的移动速度慢但跳跃能力强，并且可在某些特殊地形上移动，基本武器射速很快（基因枪




连武器都能改变，厉害……），但不能使用其它机枪武器，以猩猩状态得到任何机枪武器都只会转成1000分，得到绿色药水瓶后才可复原成人类形态。科学家不但能使用基因枪，如果靠近他们的话他们还会掏出内有基因药的注射器扎你，只不过如果你躲开的话他们就会因为注射器扎在自己身上而变成了猩猩（笨死了……），这种猩猩每个2000分。下水道路线背景上标有1～6的数字上都可以打下水果，后面撞倒一个背包女孩后，在“凹”型地中向上开枪可打下一名人质。

**高速公路分支路线**——如果之前不走隐藏分支路线的话，就会进入这一路线。前进不远就又会发现空中漂浮的木板，干掉上面的敌兵与木箱会出现H枪与弹药，可以利用距离木板最近的小轿车爆炸将自己升至最高点时向右跳即可得到。高速公路上难度不大，所有伞兵可一律用H枪扫射下来，货车中的宝物如果直接飞出画面之外便会消失，因此尽量等货车开至画面中央时再打爆比较好，至于货车上的杂兵，跳起向上开枪即可。途中艾瑞会驾车前来支援，塔尔玛则在车后进行火力支援，但作用不大，不过如果有危险的话就到支援车的下方躲避比较安全，尤其是来到公路后半段时的直升机编队与武装直升机的攻击，需要注意的是支援车也是有一定耐久值的，一旦受到超过承受界限的重创就会失去掩护的作用。

**BOSS战**——巨大的飞空艇，要分三部分击破。

第一部分：

攻击方式——共有三个炮台，左边与中间的炮台只会发射与地面垂直的炮弹，而右边的炮台则会发出弹球一样的炮弹。

对付方法——只要站在中间与右边炮台之间的下面向上开枪即可，右边炮台发出的弹球炮弹一落地就立刻蹲下打爆，这样就能轻松而过。

第二部分：

攻击方式——大型追踪导弹，飞艇上不断有杂兵跳下，画面两端也不时出现步枪兵。

对付方法——在导弹发射口下方用H枪向上开枪封住导弹发射口，间或扫射杂兵即可。顺带一提，消灭步枪兵是有分数的。

第三部分：

攻击方式——操纵室重型机枪扫射外加小型追踪弹攻击。

对付方法——只要站在画面最右端稍稍偏左一些……也就是敌重机枪所能扫射到的最右端两道火舌之间，这里即是安全地带，站在此处敌重机枪便扫不到你，并且只要向左开枪便能打掉所有的小型追踪弹，剩下要做的就是向上开枪了。BOSS处可等出5名人质。

过关结算——之前如果选择下水道路线的话，总共可救出人质13人（GREAT）、勋章级别最高、过关奖分75万，总分应该超过100万分。




PlayStation®2
ギガンティック ドライブ
GIGANTIC DRIVE™
Holy, holy, holy is the LORD of hosts; the whole earth is full of his glory.


IN STORE NOW

# 百花齐放的半边天——女性角色性格漫谈

文：铁杆合作组 吕宁



随着游戏产业的日益成熟，游戏这个“第九艺术”的影响越来越大。且不说在“大本营”日本的状况，就连产业很不完善的中国国内，都至少可以见到大量的游戏杂志。而且这些杂志有个共同特点，就是封面人物都以漂亮养眼的游戏MM为主。视觉享受固然不错，不过这种“百花齐放”的情景，放到家用游戏刚刚诞生的婴儿期，简直无法想象。

## ——开天辟地的碧奇“外婆”——

最早的骨灰级游戏如“乒乓球”里，没有任何角色可言。后来雅达利的“乌龟过马路”，自然也跟人扯不上关系。到了FC早期，即使已经具备了基本情节，女性角色的形象也单薄得可怜。史上最早的有名有姓的女性角色，应该是“超级马里奥兄弟”里的碧奇公主。相信很多玩家都把这位“欧巴桑级人物”看作“悲情宿命”的代表——每次出现都只是为了被拯救；游戏流程中很少见到她的形象。除了站在



城堡阳台上抛下手绢之外，她在当时也根本没能留下任何经典的动作或者台词。性格方面更是无从提起，简直就是空白一片。

当然，超级玛莉是元祖级的动作游戏。它所强调的重点，是跳跃、加速跑、投掷火球等基本要素的复合（也就是操纵感），而非刻画人物性格，所以碧奇公主的单薄形象在当时也可接受。而且不是只有碧奇受到“歧视”，连主角马里奥，都是因为FC机能有限和嘴部刻画的困难，才被做成了大胡子叔叔。况且在当时，其他的射击和动作游戏里连人的模样都很少使用；因此超级玛莉在角色塑造方面，依然获得了极大成功：马里奥不仅成了任天堂的形象代言人，而且一举登上“全球名气最大男性游戏角色”的宝座。遗憾的是，这耀眼光芒在马里奥的脚下投射出巨大的阴影，将碧奇公主完全笼罩住了。也许宫本茂当时根本就没把碧奇的“形象包装”列入超级玛莉的计划中。结果这以后的许多动作、射击游戏同样如此，女主角多数难逃被俘获和等待拯救的命运，例如双截龙和快打旋风系列。

但在经过这段尴尬的瓶颈期后，曙光终于来临。以情节描述为核心要素的文字类游戏的出现，为塑造性格和形象更加丰满鲜明的人物提供了重要的条件。不过在最早期的RPG中，由于同类游戏绝对数量上的不足和故事套路的相对单一，其中的女性角色也还是以被拯救的公主等“倒霉形象”出现，偶有类似勇2魔法师公主的类型，但刻画力度依然不够。好在这种状况持续到1994年便结束了，这要感谢KONAMI。

## 性格类型的先河——心跳回忆

KONAMI是个非常有创意的公司。FC时代很多脍炙人口的经典作品如“魂斗罗”和“赤色要塞”，便均出自其手。这些游戏带给老玩家、尤其是中国老玩家的深远影响，绝非常人可比。然而，即使是在FC如日中天之时，KONAMI也不满足于仅制作“简单、火暴、爽快”的游戏，而是同时在开发强调解谜要素的冒险类动作游戏，典型例子就是“七宝奇谋”和“合金装备”。虽然限于机能，很多点子在当时没有马上实现，影响也不是很大（合金装备就是PS时期才真正走红的），但是KONAMI仍然在坚持尝试更能令玩家耳目一新的游戏类型。

1994年5月，KONAMI在PC－E上终于推出全新作品——心跳回忆。当时市场上已经充斥了大量粗制滥造的美少女游戏，但心跳凭借其认真的制作态度、成功的人物设计、以及圆满的周边营销很快挽回市场，恋爱游戏也从此摆脱了“恋爱游戏=烂游戏”的骂名，一步步走向正轨。现在心跳确已成明日黄花，然而以在当时造成的影响和对恋爱游戏的“拯救”来看，它实是功德无量。而且也是从这里开始，人物性格才成了能在游戏中真正决定玩家动向的重要因素。

由于是虚拟恋爱过程，所以在角色性格方面，自然有多种类型供玩家选择。早期女主角们的性格比较单一，例如女王型、学者型、妹妹型、运动型……萝卜白菜，各有所属。当然，角色性格的描述会比实际生活中略为夸张。不过也不会偏离太多，而且依然会以现实中存在的类型作为原型。但这时又出现了新问题——

心跳回忆的制作者们认为最成功的角色，不是看起来最“正常”的诗织或者沙希，而是在现实中基本，不、是根本见不到的冷漠型科学狂人——纽绪结奈。玩家的投票也表明，排在受欢迎前列的也是冷漠型和高傲型角色，主角系反而不吃香。无论是冷漠还是高傲，都是平常很少见到的性格，属于相当“离谱”的那种。再看看恋爱游戏“虚拟现实”的本来目的，我们不禁奇怪：难道玩家更希望的，其实是在游戏中体验与现实有巨大差别的恋爱么？

## ——EVA的“第三次冲击”——

虽然心跳成功地建立了一系列“性格模型”，但还只是简单地强调这些特征，在人物整体上的把握还比较单薄。在PC－E版里，诗织的性格几乎只有“完美”二字，镜魅罗也几乎只是艳丽（后来的PS版才有较大改进）。而此后对游戏及动漫领域的女性性格都产生巨大震撼的，却是一部动画。这也就是GANIAX在1995年出品、由后来被称为“痞子庵”的庵野秀明作监督的“新世纪福音战士”（下简称EVA）。如果只用一个词来形容EVA的影响，恐怕只有原作里的巨变——“第三次冲击”可以胜任。我们不去讨论EVA中运用的长时间蒙奇和心理分析等重要手法，只



是说说它对之后游戏界的影响。

先谈谈整体风格问题。EVA在日本一经播出，立刻引起观众的巨大反响；在之后的北美市场，即使台词、情节已经被严重删节和修改，也几乎造成混乱。很多人认为这是他们看过的最好的动画，另外一些人则持相反意见。这种反应，正源自于EVA那不同以往的沉重主题，这种整体风格，更加接近“机动战士Z高达”和电影“发条橙”。手法并非庵野独创，但他本人对这个主题的深刻感受和成功的市场运作，却使EVA给人的震撼发挥到了极至；并且凭借日本动漫画和游戏业的紧密联系，使EVA在游戏界也掀起了巨大波澜，很多公司试图制作思想主题更沉重现实的游戏。权且不管热血和沉重孰优孰劣，但游戏业从此摆脱了“英雄救美”、“锄奸扶弱”的单一模式。

人物性格的影响，则深远更甚。EVA两大女主角——绫波丽和明日香，可以说是冷漠和高傲角色的典型。无论之前的哪个形象，在性格的极端程度上一加比较，立即相形见绌。被设定成真治母亲克隆体的绫波丽，如同冰雕一样绝美而冰冷，对身边的任何事物都不关心，重要的人也似乎只有碇元度一个；处于丽的绝对对立面的明日香，则是一副高傲的小辣椒模样，虽然是十四岁就大学毕业的超级天才，生活中却整天拿真治出气，“白痴”不离口。但就是看起来这么另类的人物，却获得了极大人气，以至于日本甚至举行过“最像绫波丽的女孩”评选活动（虽然评选结果令人眼镜碎裂……）。而且事情绝没这么简单——

众所周知，樱大战的六位女主角，仍然属于“心跳”的基本设定套路，即主角型（樱）、女王型（堇）、冷酷型（玛利亚）、学者型（红兰）、妹妹型（爱丽丝）和豪爽型（神奈）。虽然情节展开得非常充分，每个人的性格都有充分的表现余地，但就人物的复杂性来讲，缺憾依然不少。而将近两年后，樱2中的新角色登场——不带任何感情参加战斗的雷尼，和高傲程度连堇都望尘莫及的织姬，同样是绫波丽＆明日香式组合，连特征颜色都相差无几。与同属冷酷型的玛利亚相比，雷尼的所有行为更加缺乏情感，在战场上给人以冷冰冰机器的印象；相反地，与仅仅摆出高傲姿态的堇相比，织姬不仅高傲，甚至讨厌所有日本男性（第二次见面就泼了大神一脸水）！冷漠型和高傲型角色在樱1就



已经有了，而雷尼和织姬更趋向于极端。再加上樱2整体更加低沉的风格，就更不能不令人怀疑它与EVA之间的联系。此类例子不胜枚举，远到KOF中的“绫波MK II”——莉昂娜，近到格2里的红发小辣妹米兰妮亚和机器人Tio……

那么，这么极端的性格，怎么还有这么多人喜欢？这不脱离现实么？

其实也没什么奇怪，无论是角色的形象、性格，还是游戏、动漫本身的情节和世界观，如果能够引起观众的共鸣、说出他们的心声，自然就能受到欢迎。这一点和其他艺术形式是共通的。

## ——冷漠型大比拼：绫波 VS 雷尼——

以冷漠型为例。绫波丽，以及之后产生的很多沉默寡言冷酷角色只所以吸引人，不仅在于其冷漠的言行和超酷的外表，更在于她们由于缺乏与人的沟通交流而产生的、薄弱的自我存在感（这点非常重要。人只有有完整的外界环境刺激，才能形成完整的性格），以及男主角如何去接近和消除这种感觉的过程。许多“绫波Like”正是因为成功地把握了这一点而大为走红，比如雷尼。严格地讲，雷尼的背景与绫波丽并不完全重合。绫波在EVA中（尤其是剧场版的情节）很明显地体现母性形象，而雷尼是以接近中性的形象出现的（以至于开始时大神认为她是男孩）。尽管如此，两者的相似性也非常高。

EVA片尾曲Fly Me To The Moon的画面中，绫波在LCL中转动，背景则是象征阴性的月亮。片尾曲的19个版本里，也以恬静优雅的Claire版、林原惠版和无人声版出现频率最高。再加上剧情中绫波的独白、自爆情节，以及与真治看似简单、其实纠缠不休的感情，就让人感觉她既有“随时准备离开”的薄弱存在感，又有像“不放弃自己孩子的母亲”一样的坚强。这种看似简单冷漠，其实百转柔肠的情感，才使人不由自主地想要接近她，融化包围在她身边的坚冰。全日本最感人镜头——绫波为真治第一次展开的真正的笑颜，即由此而来。

而最能体现雷尼特征的，同样是主题BGM和月亮。樱2里雷尼沐浴在月光中翩翩起舞的身姿不必说了，必杀技的名字也是以月光开头。主题曲“イカルスの星”（樱2所有音乐里唯一清雅哀伤的一首）借用的是希腊神话中伊卡鲁斯的故事：向往自由的伊卡鲁斯跟着父亲用蜡做成翅膀逃出孤岛，满心欢喜的伊卡鲁斯想要更加温暖，于是向高处飞去，但因过度接近太阳，蜡被晒化，最终坠海而亡。因为缺乏与人的交流，所以更加渴求光明和温暖，更加希望被人理解和关爱，这恰恰是冷漠型角色性格的另一个侧面。最后一句歌词“坠落于安息之海，我是星之传说”更是把孤独感抬升到了极点，请各位自己去慢慢体会吧……

从两人的性格就可以看出来，这些冷漠的角色表面上性格单一，但实际上和最早期的类型有着本质区别。EVA对于角色性格的贡献，可不只是极端冷漠和高傲型角色这么简单。相反，如果不能体会到内




在的性格层面，而简单地以模仿外型为主，也只是东施效颦的例子。比如说格2的Tio，蓝色头发，淡漠迷离的眼神，形象是够像了，“心灵的成长”也不是没有，可惜太过生硬。所有表现自我意识成长的关键内容，要么就是学习吃饭睡觉，要么就是通过对白拉扯出一句“我已经不是人偶”，颇显突兀。而不像EVA，让人在极少的接触，甚至只言片语或表情的微妙变化中体会到情感的流露。

## ——复合化趋势与小结——

当然，“EVA Like”只是一种现象，可以说是游戏人物性格刻画还不够成熟的表现。这种现象作为丰富性格类型、从而扩大受众面的手段尚可理解；但如果一味照搬，必然成为笑柄。好在这种现象近几年已经大为削弱，而且随着制作者思路的日趋成熟，更多复合型的角色也出现了。

这里依然以樱大战系列为例。与樱1相比，樱3的角色就脱离了原来的单一模式。同样是高傲型，格里希努比堇的性格就要复杂也现实得多，更像一个贵族千金；比起爱丽丝，可可莉可更多了份生计赋予的“沧桑感”（？）；爱里卡这样“可爱＋纯情＋迷糊”的类型，也是前所未有的，应该说是融合了樱、红兰和爱丽丝等人的一部分特点；接近和了解花火的情节，和打开绫波“心之壁”的过程有仿佛之处；而洛贝利亚更是樱大战系列从来没有尝试过的“魉呼型”（题外话：居然能够同时演绎贝璐丹迪和洛贝利亚……彻底服了井上了）。虽然这样的角色很难用一个词来形容，也很难让人说清楚到底喜欢她们性格的哪个方面，但这不正是她们的魅力所在吗？

话说到最后，我们还是得感谢游戏创意和技术的进步，是这些进步给了我们如此之多的选择机会。不少男性玩家都把自己心仪的女性角色当作偶像，甚至作为未来伴侣的标准，比如整天跟着贝璐丹迪飘来飘去的某“もの”（笑）。女同胞们也不要急，心跳的女生专用版本也推出了，里面的声优阵容可是连我们都羡慕的。像刚才所说这样痴迷是否应该，不在讨论范围之内。但我还是会为追寻绫波而继续努力的……私しんでも　代わりはいるもの……

# 360°——“网页游戏”全方位接触

## (接上期)○第五阶段：??????

不用怀疑上面的一排问号，这个阶段是凉鞋我对“网页游戏”的发展方向的预想：以后“网页游戏”会如何发展？

**·是否会3D化？**

理论上是可以的。因为早期的JAVA和刚刚兴起的VRML等语言完全能够在网页显示3D图形。而由于宽带的普及，网速已经不再是“网页游戏”的制约因素，而关键在于编程者的技术和想象力了！说不定不久后我们就能玩上3D的FF系列了呢！

**·是否会走向收费？**

不排除少数人会这么做的可能性。但只要我们掌握了技术，就可以DIY自己中意的游戏，做的简陋不要紧，关键在于和朋友一起游戏的那份乐趣嘛！

**·是否会和家用机游戏接轨**

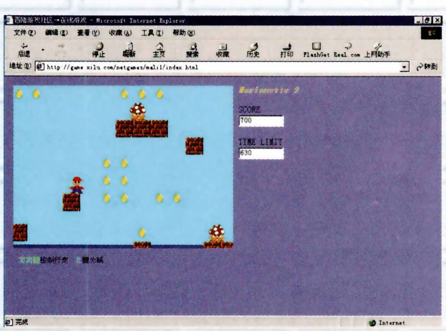
现在的家用机的功能越来越多，能接入互联网已经不是什么新鲜事。那么，家用机的游戏制造商们是否会放弃需要下载客户端且需要缴费的“网络游戏”而选择几乎是免费的“网页游戏”呢？比如玩家可以在家用机上培养角色，然后放到网上和大家一起联机游戏。或者是通过玩家在网页上的各项数值或拍名直接影响角色在游戏中所遇到的情节呢？

这些都是有可能但又似挺遥远的。所以，“网页游戏”的未来还是未知，于是我给这一阶段的“网页游戏”概括的名字是：???????。

## ■ 121°～180°：佳作

### ○《超级马里奥》

**·简介：**



只要玩过电子游戏的人就一定知道《超级马里奥》这款史上最著名的游戏吧！

本作是用JavaScript编写而成，完全模仿FC上原作，虽然画面显得有些“寒碜”，但游戏原作的一些设定还是被完整保留了下来：比如每个STAGE的时间限制啊，再比如对付坏蘑菇的方法（踩踩踩）啊等等。

虽然这个游戏“缩水”较多，但对于早期的“网页游戏”来说，还是挺不错的了！工作之余怀一下旧还是挺方便的，至少不必启动FC模拟器了！（笑）

| 游戏类型 | ACT |
|---|---|
| 程序语言 | JavaScript |
| 类似游戏 | 《超级马里奥》 |
| 模拟度 | ★★★★ |
| 游戏性 | ★★★☆ |
| 游戏画面 | ★☆ |

**·玩法：**

还需要介绍吗？不要告诉我你真的没有玩过《超级玛莉》。Z键是跳，→↑←↓控制方向。

### ○《Out Run》

**·简介：**

街机上的赛车名作《Out Run》不知大家还有没有印象？MD曾经移植过此款游戏。而如今居然以“网页游戏”形式再现了！作为一款赛车游戏，这在“网页游戏”中是很少见的！

| 游戏类型 | RAC |
|---|---|
| 程序语言 | JavaScript |
| 类似游戏 | 《OUTRUN》 |
| 模拟度 | ★★★ |
| 游戏性 | ★★★ |
| 游戏画面 | ★★☆ |

所谓麻雀虽小，五脏俱全。这款游戏还真具有赛车游戏的一些基本的东西：比如有油门（废话）、有路标，还其他车辆的骚扰，甚至是顺利通过Checkpoint后会自动给你增加时间——如果Time Over，您也就GameOver了！

**·玩法：**

既然是赛车游戏，油门是不能少的——X键；方向嘛——由←↑↓→来控制。唯一不足好像少了刹车，看来只能采用松油门的办法来达到刹车的效果了！（PS：此游戏甩尾不能！T－T）



### ○《DDR》

**·简介：**

大家应该没有忘记前些年的“DDR热”吧？四个箭头加上动感的音乐把无数人吸引到了跳舞机的踏板上！而现在，您通过访问网页也能用手指玩这种游戏了，而且——BGM全部是Elva萧亚轩的名作。如果你是DDR的热衷者，又是萧亚轩的Fans，那么就一定不能错过这款模拟度极强的“网页游戏”！

| 游戏类型 | MUSIC |
|---|---|
| 程序语言 | FLASH |
| 类似游戏 | 《DDR》 |
| 模拟度 | ★★★★☆ |
| 游戏性 | ★★★★ |
| 游戏画面 | ★★★☆ |

**·玩法：**

除了简单，我已经找不出更好的词来形容这款游戏的操作方法了：当上升的箭头与其上方的箭头框重合时，按下相应的按键即可。注意掌握好节奏。



### ○《ENDLESS BATTLE》

**·简介：**

提及“网页游戏”的佳作，稍微知晓一些的玩友一定知道《ENDLESS BATTLE》(译作“无尽的战斗”，简称EB)，其实它就是网上所谓的“线上高达”。EB应该要算此类游戏的始祖了。看样子属于传统游戏分类的SLG。它来自日本，比起现在的同类游戏在画面方面要差不少，但成熟的机制使其仍是不少人的最爱。

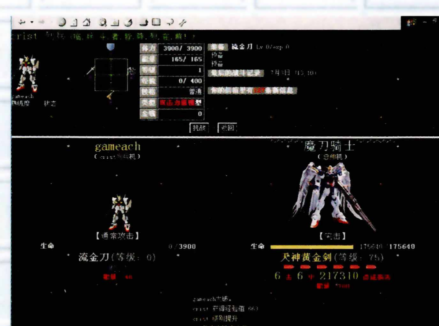
不用担心你不懂日文，因为现在网上有很多的达人们已经将其汉化，并提供免费下载，地址会在最后一部分列出，有兴趣自己建立一个“线上高达”的玩友可以试试哦！

| 游戏类型 | SLG |
|---|---|
| 程序语言 | CGI |
| 类似游戏 | 《机器人大战》 |
| 模拟度 | ★★☆ |
| 游戏性 | ★★☆ |
| 游戏画面 | ★★☆ |

**·玩法：**

这个游戏的目的很简单：使自己成为最强！所以游戏的玩法也很简单：挣钱→改造机体→战斗升级→再挣钱→再改造机体→再战斗升级→循环下去……

文：沙滩凉鞋



# "EZ FLASH＋GBA"套餐与FC红白机的关系？(^_^;




受天语影响，《软件与光盘》和《网络吧》的编辑们也纷纷入手烧录卡——"清一色"的EZ制式装备。其实天语早就感觉到EZ这种卡带的用料地道，可靠性高，一度曾和同事们说起此事。没想到其他编辑根本不关心EZ，而更倾心于GBA究竟有多少扩展功能？(笑)

心动不如行动，天语打开GBA，选魂斗罗给他们玩，大家齐声OK之后，冰点君买了一整套256的，飞雨甜丸他们各自买了128的单卡——可问题也来了，人家买128卡的能否烧进超大容量的60多合1的FC游戏？——能否任意往GBA里烧制FC ROM，成为难题。

因为天语的EZ一开始是宇部君给烧的内容，我也不知道到底怎么才能烧FC游戏，于是到网上各大模拟器论坛去搜。可好，找到了一种将FC ROM转为.gba后缀文件的程序，这样一来就可以直接烧了，且不占EZ FLASH卡带的容量！

与天语的"FC多合一"卡不同，他们是把"任意一个"单个的FC游戏ROM烧到EZ里去了。结果皆大欢喜！可是听宇部任天堂达人说，玩家是可以自己制作的FC游戏合辑在GBA上玩的——好么！更强啊！！嗯，估计软件不同吧……

本来这期应该是用EZ看图片和看文本的实拍特辑，但天语的GBA落在天津了，图片是别人的卡——和天语当初一样，他们全被"GBA＋EZ FLASH"强大的扩展功能所吸引——大家真的是大满足啊！——有关EZ卡有一些注意事项，我们回头再聊。

# 从HALO看游戏操作时左右脑的协调——标准在于自我



最近公家入手一台XBOX，买了HALO来玩。游戏真是不一样，游玩的感觉也完全不一样，氛围、画面、NPC智能、全员配音＆SE设计，都可谓强极。

天语很久没有玩过这么好玩的游戏，只因此游戏非常单纯。而且——

HALO是FPS。

久闻HALO大名，同时也知道晕、难、高帧……等等词汇与FPS紧密相联。但HALO毕竟是XBOX的游戏，是家用机游戏，因此，粗略地看过游戏画面，当即决定试一下看。这时，意想不到的事发生了……

"哪个键是哪个啊？左右摇杆是干什么的？"天语问道。

"你蠢！美式FPS游戏在家用机上都有标准操作的，PS2也一样！——左摇杆是进退，右摇杆是转身兼瞄准，Y键换武器，A键……"风林和总帅在一边指点着，风更言已经在家打了两关，帅则以早适应过"三角洲"专业训练为由，二人皆言此种设定适合HALO——"在PC的键盘上，左手就是方向，右手鼠标瞄准连攻击，爽啊！……"、"我早练出来了，就这么玩啊！HALO用手柄也一样啊……"

天语用他们的手柄键位试了试，从心底里感觉他们这种控制方式的确是极其的蹩脚，正要与其争辩，风木木先发话了，"你脑子有问题。"

我一听——什么？脑子有问题？老子在街机上玩ARC爆二周目时你小子还不知在哪哩！(爆笑)

"我们都这样玩。只有你不能右手既瞄准又转向外加射击！"

我马上反驳道，"有别的键位么？能设成左右摇杆功能相反的么"——回游戏开头SETTING一看，嘿，很EASY嘛，立即以"13"为名编辑了一个新角色，重新回第二关一试——倒死啊！！！当即大呼过瘾，并给HALO打了十分——旁边是帅、风、彩火(TV、PC的两栖怪才。天上天下一切大球小球SPG游戏的达人！)的齐声痛斥和嘲笑，似乎，天语根本就是天外来客一样。

因此才有成此文的冲动。好了！——你说家用机美版FPS全是这种天语认为蹩脚的"操作"(风木木说任氏的"银河战士"也"一定"是这样的原始键位)，那我就说"街机STG的摇杆也一定都在左边呢"！当然，摇杆居右的街机天语在西安是没少见到，但这世界上有几个人能右手控制方向也就是"瞄准"来打爆1945呢？(汗)

后来大家冷静下来讨论了一下，发现还不是"小脑欠缺"的问题(笑)。其实如果用PC玩天语肯定也是右手鼠标瞄准射击、左手进退这种方式。倒霉就倒在XB手柄不是PC的键盘＋滑鼠啊！

不禁联想到上海PENNY，本来天语见其确实是练过的，便点拔了其作战要点若干，并希望他能早日达到13式表地狱GREECE"任务完成"——一开始他的配置也就是天语的配置，但现在他的战斗水平比天语还要高，可以用9式表地狱GREECE僚机全生存作战成功(？)，并正在录像，然后会寄给天语。

可就是这样一个刻苦的PENNY，谁能想到他用的竟是"BEGINNER"右摇杆控制机体进退来玩GGB呢？他曾诚惶诚恐地问天语"我用的BEGINNER操作方式，不要紧吧？"

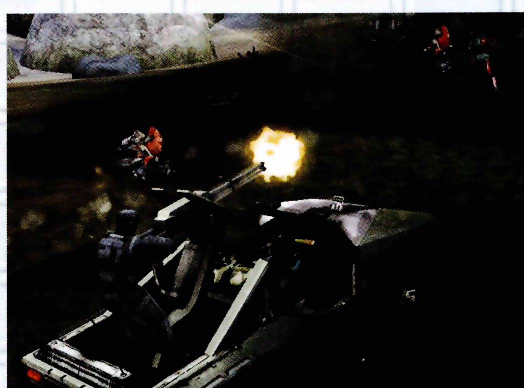
天语正要在QQ上向其吼叫，猛然醒悟这并不是问题关键所在，于是安慰他说，"用Traditional Console方式"以按键来控制进退，不过是一种"很美妙的感觉"而已，哪种键位都一样。PENNY说自己刚打通"皇牌空战4"就来玩GGB了，因此一上来就用右摇杆控制机体进退，"到现在也很难改过来"、当年"2600元正要买土星，结果却被人劝说改买了PS"。

天语同样很难使用右摇杆来控制机体进退。于是明白一切都是瞎扯，自己高兴才是真的。其实以前和小JOE讨论三键GPK的VF操作手势，应是拇指、食指、中指——可他偏说应是食指、中指、无名指。JOE HILL是一代格斗高手，闯荡江湖多年，他用这种手法打VF2直到VF4，在PS2手柄上也是这样。其实真的是无所谓，一点都不"可笑"——真的，原来是笑过他的，手腕拧拧着在PS2手柄上按A、X、Y三键。

于是话题结束。

BY THE WAY：天语用左摇杆瞄准兼转身，右摇杆控制进退和平移的操作方式，在HALO这款游戏中并未形成死点。向前大跳跃时绝对没有任何问题，至于运动中点Y键切换武器，以HALO的速度感，我相信自己以提高三倍的瞄准度的代价，一定能够弥补切换武器时损失的那0.1秒"停滞"时间！！！

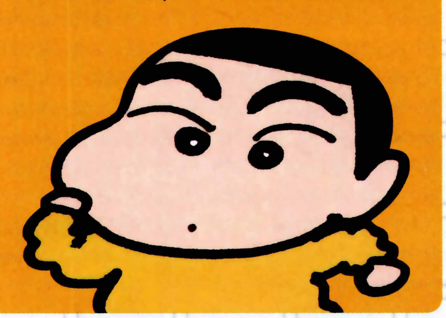
天语将继续挑战HALO，这游戏太牛。



●天语、风林、莱因总帅、彩火——联名推荐XBOX HALO！

## 中国GBA游戏开发者访谈

# THE Q FRONTIER



在中国有很多制作游戏的热血玩友，以前由于开发工具上的一些问题一直使他们徘徊在TV－GAME的殿堂之外。现在GBA为他们提供了一个几乎完美的开发环境，只需要C语言便可以制作出自己心目中的掌机游戏。最开始引起我注意的是网易游戏者开发论坛水银朋友的一篇《GBA开发教程》，这也便是整个梦的开始，那么就让我们的采访从他开始吧。

**y：请问你原来开发GBA教程的初衷是什么？有什么很特殊的动机吗？（此为yoyo记者）**

水(水银)：原来一个朋友让我帮忙，然后我看了一下也不难，然后就没想什么就开始做了，教程的前一部分基本上是一个晚上看gbadev.org例程写出来的。特殊的动机基本上没有，要有就是国内没人做，我做一下应该会带起不少朋友的兴趣，填一下空白。我原来连GBA的真机都没见过，也没有玩过任何一个GBA GAME。

**y：那么从一个程序员的角度来看开发GBA游戏的难度怎样？**

水：与DOS下做基本相同，入门比较容易。

**y：记得刚开始的时候在网易的论坛还引起了一阵制作GBA游戏的风潮，不过现在还有哪些人真正的继续下来了呢？**

水：真正继续下来的我认识的人中有宾宾和金点的草稚旭日。其他的可能我没能有幸认识。

**y：你的《GBA开发教程》在当时也起到了很大的推动作用啊。在关于这个游戏制作教程上你花了多少时间呢？**

水：第一部分大概24小时，第二部分大概10小时，第三部分应该有4、5小时。第一部分是基础，第二是汉字和声音，第三是BG和精灵。

**y：呵呵，时间好象越来越短啊，这些都是你一个人独立完成的？有没有借助其他的一些什么？**

水：一人完成。最大的帮助来自于gbadev.org的例程，那时因为时间越来越少，工作忙，教程完成主要靠基础知识和应用经验的积累。

**y：好的，那你对其他的GBA游戏开发者有什么建议和经验之谈呢？**

水：建议就是请做GBA游戏的哥们都把自己做的东西多拿出来交流，公开源码喽，然后多写教程，我水平和时间太有限。

下面是对一个已经成功开发了GBA游戏的朋友宾宾的采访。

**y：首先请你介绍一下自己。**

宾：啊！我叫吴雁宾，“宾宾”是外号，其实家里人都这么叫我的(笑)。我今年22岁，属鸡，是个学生，不过专业不是计算机。

**y：你的编程技术是自己学的吗？**

宾：是的，是自学的。说起来是高中的时候，我刚买电脑，在我叔叔的推荐下我开始研究vb，不过当时知道的少，书也没有，瞎弄了快一年，效果也不好。那时候才认识到老师的重要性。

**y：那么对于你来说开发GBA游戏困难吗？一般开发有哪些要点呢？**

宾：开发GBA呢，其实，说心理话，开头是什么都不懂的，而且想都没想过，要去在游戏机上做游戏，那时候，可以说是天方夜谈了，更本是没想过的。后来呢，朋友介绍，弄了些日本任x堂的官方资料来看，全英文，都是边看边翻字典的，而且第一遍看跟天书一样，不过看了n遍后，才觉得，原来GBA是这么回事啊。

**y：你有没有从水银兄那里学习一点什么呢？呵呵……**

宾：其实，是这样的，我研究GBA的时候根本不知道有水银这个人。是朋友（yoyo：那个朋友明明就是我！）介绍才认识的，那个时候我已经开始做Demo了。

**y：哦，你能说一下你制作第一个DOME的一些情况吗？比如一开始的困难之类的。**

宾：我做第一个demo其实是画点，就是，随机的乱画点。看过这个demo的人，估计只有两个，所以就没有公布。当时呢，我也没想过做复杂的东西，因为当时根本我还是在半懂半不懂的状态。对了，那个看过我的第一个demo的人还泼了我一盆冷水，大致是这样的：“什么东西啊，就这点东西？我以为是什么呢....”

**y：呵呵，泼冷水的人真可恶啊。记得你原来还在开发一个“找错误”（注1）的GBA游戏，现在为什么没有继续开发了呢？**

宾：找错误，呵呵，其实，我很喜欢这个游戏。不过游戏虽然不复杂，但是，复杂在于那些图片的来源，这个非常烦，你也知道，要把那些错的地方弄出来，做成像ini那样的东西来，很是麻烦，如果到时候写个公开的图片接口，我想让大家参与进来，那速度就快了，开发也就方便了。

**y：还是人多力量大啊。你的意思是还准备继续？我可是很期待哦，可以用来泡……嘿嘿……**

宾：恩，是的，我不想放弃这个东西，假如有国内的同行在做了，那我就不做无用工了。可惜，我没有mm,泡不成……

**y：现在你有哪些成品和未成品呢？**

宾：我呢，现在完整的游戏有一个，就是《特训A》（注2），想必大家都玩过了吧，这是我第一次做东西，不足的地方很多，请大家见谅。嗯～未成品有一个《蜡笔小新》（注3）,yoyo你应该看过片头了。

**y：是的，你的几个作品我都看过，《特训A》很不错哦！你还知道国内一些其他的GBA游戏制作小组的情况吗？**

宾：这个我不太清楚了，我听水银说，在网易有个游戏论坛的，其他的我就不是很清楚，知道几个人也在开发吧。现在论坛也没了，我去过几次，都扑空。

**y：现在转移到软件开发版去了。最后你对国内一些同好或者想加入开发行列的朋友有什么话要说吗？**

宾：在这里，先要感谢那些同好，光之翼，水银，还有kyosuke,fanboy,klk等等朋友，非常的支持我，给我打气，没有他们就没有我的GBA游戏……那些想加入GBA开发行列的朋友，我很欢迎的！只要自己有这个兴趣，肯振兴我们中国的游戏行业的朋友，都可以加入开发GBA的行列，但是，说到这里现在我们开发GBA都是业余的，没有得到过任x堂的许可，因此够不上商业活动，这样也就不能真正体现我们中国游戏行业的实力，所以，最终也只是爱好，为了我们共同的爱好奋斗吧，所有爱好游戏的朋友！

●注1：有过一个图片展示的最初版本，画质高。

●注2：超级STG迷的必玩游戏！躲避四面八方飞过来的子弹，坚持得越久评价越高，特训一段时间后可以高：“这个世界上没有什么我躲不过去的子弹了～”强烈建议天师同志练习，GGB的ADV课程！

●注3：运用了渐变颜色等一些技术，还在开发中，值得期待。

后记：刚开始取标题时在“THE Q FOUNDER”和“THE Q FRONTIER”之间犹豫了很久，后来觉得他们怎么也算是国内游戏开发者的先驱，便使用了FRONTIER。“Q”自然不用我说，就是老任设立的游戏基金。不知道这个S厂和老任之间的桥梁什么时候能够为国内开发小组所用呢？

最后感谢GBMAD电子月刊的友情支持！

（文字整理：yoyo）



# PS2 & GBA热点话题

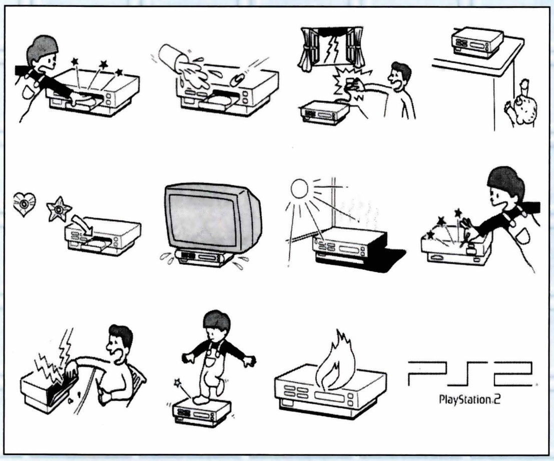
## PS2完美直读、GBA专用EZ FLASH卡、GBA背光灯

一个最振奋人心的消息是，PS2的直读“似乎”过关了。连日来的测试效果证明，先前的担心是多余的，至少在感觉上，这种完美型直读在安装方面并不存在早期“伪非完美”直读的那些困难——甚至是一台原来是AR2系统的30000型，拔掉原来的IC换上新型完美直读也没有什么技术障碍或是大不了的困难——不就二十个焊点么？在一家高手级店铺中为各型PS2安装相应的直读芯片早已驾轻就熟。

使用上，几乎所有游戏都能读出，而且在读DDVD时的速度还非常快，比如放碟入仓至电视屏幕出现白色“PLAYSTATION2”字样的时间，确实比读正版要快。如此一来，剩下的只是光驱的例行清洗和保养维护。相信以目前直读的水平，对PS2的伤害要远小于AR2引导法，至少在碟仓进出时的巨大声响将会被有效改善。

这种30000型完美直读的具体名称和型号尚不清楚，只是不能玩PSX的游戏？

GBA方面，EZ FLASH的超级威力已经被越来越多的GBA爱用者所肯定，我们的GBA已经从一型单纯的掌机演化为一款时尚的PDA。正因如此，国产另一种锦上添花的周边“GBA SOLAR SYSTEM”（GBA阳光系统）也即将登场，如右图所示。目前天语正设法取得此种周边的详细资料和安装方法，因为据说它的技术指标、可靠性和使用便利程度已经超过国外同类产品，而售价却相对低廉。







一种国产GBA背光装置

# 玩家自己擦光头造成严重不良后果的实例

天师，您好！

下面是我擦光头的经历，我没辙了。

去年11月买的PS2，近日读取DVD的成功率直线下降，几乎只能玩CD游戏，和第8期那位四川玩友描述的情形差不多——光头脏了。在“擦后可以恢复到刚买时的读取能力”的诱惑下，再加上自己拆PS光头的一些经验，我决定自己动手。打开外壳，掀起“小白”，用棉签加纯净水仔细擦了擦PS2光头物镜外表面（其实看起来很亮）后再试，情况没有得到任何改善。光头附近有一个大大的白色的电位器，我想是调节激光发射功率的吧，于是顺时针拨了几格，果然，DVD又能读了。

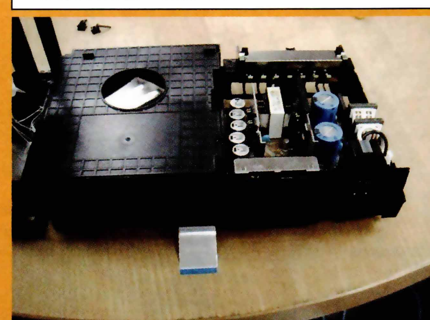
本来事情到此就可以结束，但想着通过增大激光功率来增强光头读取能力总是不爽，而且根据那位玩友介绍，主要原因还是因为光头内部脏。于是将电位器复原，按照那篇文章的文字和图解继续拆。说实话，PS2光驱的构造比PS复杂的多，好不容易将其肢解，再将物镜背面、聚焦镜正背面和折射镜一一擦拭，最后小心复原。满怀期待的开机，放进DVD，仍然没有任何反映，而且光驱转动异常，一开始就有“嗒嗒”声。换上CD再试，简直要抓狂——原本读的好好的CD居然也不能读了。再翻杂志，看到图解说光头某处需和下面的铁架平行否则影响CD读取，于是又拆，调整光头位置，还是不行。上面的步骤反复了好几次，甚至将光头又擦一遍，“嗒”声依旧。试着调电位器，依旧不灵。就这样一直弄到今天凌晨1点，直至精神崩溃而放弃。

难道是我把光头擦坏了？棉签加纯净水，很多人都这么做啊。难道是光头没有完全复原？只是拔排线，下螺丝，纯物理行为啊。我的光头就这么圆满了？上哪找原装光头啊。请天师支支招，跪谢了！

天语：机器出了问题，一定不要强行自己解决。虽然我也认为有些东西玩家可以自己搞定，但大动机器是不可以的，除非你有电子方面的经验。不要说主机，就算拆手柄也要非常小心才行。别人的经验只能是“仅供参考”。

龙哥，我的可怜的dc出毛病了，help me！开机1小时后，电源和机器风扇处变的很烫，顿时读盘困难，有时《太空频道5・2》正在进行时突然没有了音乐，一旦退出就会黑屏，就像死机了一样。《pso.2》竟然不能传送，一传送便读不出来了。但不知为什么，《CVS2》怎么都能读出来！对了，我在2个月内共擦了10次光头！电源是psone和dc通用的110v电源。

天语：——“两个月共擦了10次光头”——你比我还厉害。送修吧。



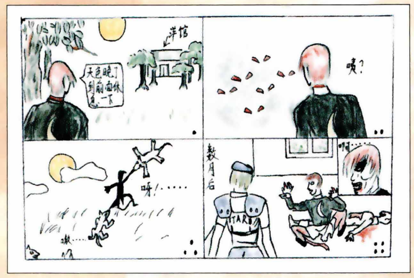
# 大墙画廊 vol.67



《心跳回忆3》 广西 官忠宁




《沙卡特的表弟——》 广西 莫宁

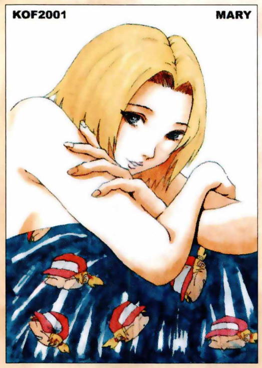


《八神暴走之谜》 鞍山 刘琰

大蛇稚对火箭筒?



《黄金的光头》 福建 季翔



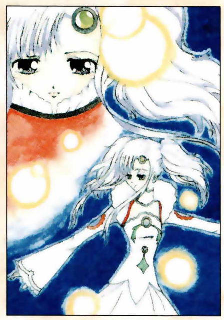

《KOF 玛莉》




《舞》 内蒙古 RICKY

三个字：太美了。

《永恒传说之梅露蒂》 贵州 陈筑沙



不知道陈小姐有没有看《永恒传说》的动画？非常的精彩，音乐更是好听的没话说，推荐你看一下哟！



《樱大战·疯林入队》 北京 筋肉人

说实在的，起初看到还真有些反胃液的感觉。为了不让筋肉先生再寄来更加恶心的画稿，在此回答一下筋肉先生的问题——圆珠笔画不行！再看看这幅画……真是着实的"恶心"啊！



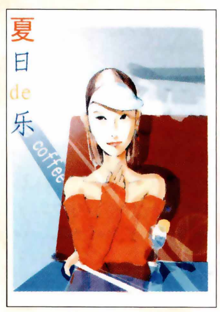
《桔右X》 云南 李毅

李读者来信严厉批评攻略质量要加强，我们虚心接受，今后也会在这方面下一定工夫。



《鬼武者2》 广西 卢凯

提起就心疼，打鬼2到一半的时候，PS2「咔咔」了……




《夏》 重庆 胡乱飞



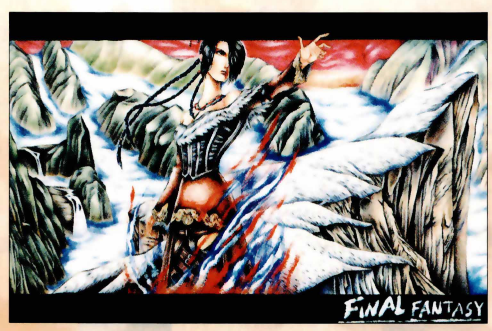

《BIO 0》 山东 周磊

这幅作品不用说，当然是在给GC和BIO做宣传了。说话？就快发售了，不知道周读者会不会在第一时间购买？2DVD，7800日元，也许还会送块卡吧。

《邂逅》 广东 罗建东

看来身经百战的特种兵与新上任的小警官的确不是一个级别，利昂汗都下来了，斯内克楞是连眼睛都不睁……其实风林玩MGS时也觉得初遇不死男的场景非常有BIO的感觉呢。






《最终幻想X》 江苏 邵明儒

老朋友了，不得不佩服其画稿的精美……



←近期风林玩得最多的游戏就属它了。每天早晨5:50起开始疯狂!!

因时间差异,具体价格以当时网站报价为准、或电询。

# 河南闯关族电子电玩商行

凡网上购物者均赠送原装铁拳手办一个

网上查询与购物请登陆 网址:www . chuangguanzu . com E – mail : geqian @ chuangguanzu . com

PS2 主机 + 弥塞亚完美直读 + 原装黑色类比控制手柄 + 日本原装环型发烧吸电源 + 原装 8M 记忆卡 + 原装 AV 线 + 专用平衡支架,仅售 2500 元

**优惠套餐:** PS2 主机 + 弥塞亚完美直读 + 原装黑色类比控制手柄 + PS Ⅱ 用一般电源 + 原装 8M 记忆卡 + 原装 AV 线,仅售 2400 元
GBA + 原装进口镜面 + 透明皮套 + 电源 + 充电器 + 专用耳机 + 经典游戏一款,仅售 600 元 邮费 30 元

EZFLASH 热卖中

**汇款地址:**河南省郑州市金水区经八路 11 号院 7 号楼 13 号 收款人:葛谦 邮购热线:0371 – 3924564 邮编:450002

**主机量贩区**

PS2 – 37000 型限定版(主机、原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机) 2400 元 邮费 50 元
PS2 – 30006R 型、PS2 – 30007R 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线、最新美塞亚直读、全套不拆机)2150 元 邮费 50 元
PS2 – 39001 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线、最新美塞亚直读、全套不拆机)2050 元 邮费 50 元
PSone 102 型 主机、原装白振、电源、AV 线(欧洲版) 650 元
PSone:102/101/103/100(主机、原装白振、电源、AV 线) 650/650/650/650 元 邮费 30 元
手掌机:GBA/GBC/超薄 GB 520/420/290 元 邮费 10 元
X – BOX(主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV 线) 2250 元 邮费 50 元
NGC 主机、原装手柄 1500 元 邮费 30 元
奥林巴斯眼镜电视(最新) 3300 元(带邮费)
最新 32M、64M、128M 电脑 U 盘,质优价低,征各地代理!
大好消息:河南省闯关族已取得 GBA EZFLASH 烧录器金牌销售商资格,货量多多、服务完善,欢迎选购。
128M 卡 + 烧录器 698 元(免邮费) 256M 卡 + 烧录器 1148 元(免邮费)
本公司独自研发便携式液晶显示器,第三代现已上市!质优价廉!现正低价酬宾!欢迎选购或来电、上网查询,诚征各地代理商。

GBA 电视接收器,可收电视、AV 信号、操作方便! 500 元(免邮费)诚征各地代理商。
PS 二手机 邮费 30 元
(主机、双手柄、AV 线、电源、直读)
9002 – 500 元、9003 – 500 元
7501、7502 – 500 元
DC 各种型号 450 元
7000、5000 – 400 元
3000、1000 – 350 元
SS 二手机全套 280 元、邮费 30 元

大量 DC 正版,廉价抛售,百元以下

**GBA 组装卡**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 128M 聪明卡刻录器 | 550 | 超魔界村 R | 45 | 成龙 | 40 | 魂斗罗 | 60 | 雷霆战阵 | 40 | 恶魔城(中) | 60 |
| 黄金太阳(中) | 70 | V 拉力 – 3 | 45 | 蜘蛛人 | 63 | 马莉兄弟 1/2 | 40 | 沙罗曼蛇 | 40 | 龙战士 1/2 | 40 |
| 光明之魂(中) | 60 | 沙皮狗鬼物历险 | 48 | GT2 | 63 | 绿色兵团 | 40 | 拳皇 | 60 | 黄金太阳 | 60 |
| 白夜(中) | 60 | 大战争 | 45 | 实况 6 | 63 | 大富翁 | 40 | 铁拳 | 60 | 皇家骑士团 | 60 |
| 星之海洋 | 70 | 死亡之屋弹珠台 | 68 | 怀旧街机合集 | 58 | 快打旋风 | 40 | 罪恶格斗 | 60 | 机器人大战 A(中) | 60 |
| 黄金太阳 2 | 130 | 怪兽门 | 63 | 纹章传说 | 63 | 风之少年 | 40 | 街霸 | 60 | 游戏王 5 | 60 |
| 机器人大战 R | 60 | 恶魔城 2 | 63 | 光明之魂 | 63 | 东尼滑板 | 60 | 索尼克 | 60 | 哈里波特 | 60 |
| 三国志(中) | 60 | 龙珠 | 63 | 沉默遗迹 | 60 | 西部枪手 | 60 | 奇奇怪界 | 40 | 魔法假期 | 60 |
| 金手指 | 150 | 网球小子 | 53 | 钓鱼太郎 | 60 | GT | 40 | 特鲁尼克大冒险 | 60 | 洛克人 1/2 | 60 |
| 幽灵陷阱 | 68 | 职业麻将 | 63 | 彩虹六号 | 60 | GTA | 60 | 怪兽公司 | 43 | 侏罗纪公园 | 60 |
| 棋魂 1/2 | 70/135 | 洛克人终极篇 | 60 | 丛林冒险 | 43 | 铁鹰战机 | 40 | 泡泡龙 | 46 | GBA 卡带邮费 10 元 | |

**攻略书 免邮费**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 黄金太阳 2 | 20 | 黄金太阳 | 15 | ICO | 18 |
| 恶魔城 2 | 20 | 魔法假日 | 20 | 零 | 15 |
| 绝体绝命都市 | 20 | 皇家骑士团 | 20 | 鬼泣 | 15 |
| 沉默遗迹 | 20 | 游戏王 V | 20 | 鬼武者 1、2 | 15 |
| 银河之星 | 15 | 恶魔城 | 18 | 太八、太九、 | |
| 光明之魂 | 18 | 机器人大战 A | 20 | 太十 | |
| 火焰纹章 | 15 | 龙战士 1 + 2 | 18 | | 20/12/15 |

**GB 卡**

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 数码水晶 | 18 元 | 星之海洋(中) | 35 元 | 拳皇 99/2000/2001 | 20/25/30 元 | 风来西林(中/日) | 45/30 元 | 樱花大战(中) | 55 元 | 好马莉 2/3 | 15 元 | 古墓丽影 2(中) | 55 元 |
| 数码 2,3,4, | 32 元 | 七龙珠 | 14 元 | 快打 | 20 元 | 星之海洋 | 35 元 | 马莉网球 | 30 元 | 吞食天地 3(中) | 15 元 | 007(中) | 25 元 |
| 数码珍珠 | 45 元 | 风来的西林 2(中) | 50 元 | 篮球飞人(中) | 14 元 | 魂斗罗 | 68 元 | 心跳体育/文艺篇 | 32 元 | 口袋金/银/水晶/钻石/翡翠 | 18 元 | 斩红郎无双剑 | 14 元 |
| 真三国无双 | 50 元 | 月影村的怪物 | | 大战略(中) | 18 元 | 洛克人 DX3 | 60 元 | 仙界大战(中) | 42 元 | 口袋绿/黄/红/青 | 13 元 | 幽幽白书(中) | 14 元 |
| 世界杯 2002 | 43 元 | 卧虎藏龙(中) | 58 元 | 盗墓迷城(中) | 15 元 | 勇者斗恶龙 1+2/3/4(中) | 20/28/38 元 | 真女神转生(中) | 15 元 | 孤岛冒险 1/2(中) | 13/35 元 | 黑之书(中) | 28 元 |
| 数码 7 | 50 元 | 第二/三/五次机战中文 | 15 元 | 麻将王 | 28 元 | 萨尔达中 | 15 元 | 合金装备(中) | 35 元 | 二朗神杨戬(中) | 35 元 | 白之书(中) | 52 元 |
| 新龙珠 | 50 元 | 生化危机(中) | 35 元 | 燃烧战车 | 28 元 | 炼金术士(中) | 58 元 | 鬼武者(中) | 25 元 | 大刀(中) | 38 元 | 白之书(日) | 25 元 |
| 水浒神兽 + 数码 | 35 元 | 傲视三国(中) | 25 元 | 胜利 11 人 | 15 元 | 时空/大地(中) | 20 元 | 水浒神兽(中) | 20 元 | 红警(中) | 48 元 | 红之书(中) | 28 元 |
| 小太极 | 50 元 | 哈里波特(中) | 45 元 | 哈里波特 2(中) | 52 元 | 牧场物语 1/2/3/4 | 14/18/18/30 元 | 超级机战 F 中文 | 15 元 | 大金刚 | 18 元 | 名侦探柯南(中) | 50 元 |
| 大金刚 5 | 50 元 | 1942 | 18 元 | 太空战士 4/8/10 | 14/14/35 元 | 大富翁中文 | 15 元 | 坏马莉 2/3 | 23 元 | 鬼屋魔影(日/中) | 40/48 元 | 越南战役 2001 | 38 元 |
| 指环王(中) | 50 元 | RPG 炸弹人(中) | 18 元 | 封神榜(中) | 38 元 | 三国志 1/2 | 12 元 | 坏马莉中文版 | 28 元 | 怪兽策略(中) | 48 元 | 爆走战记(中) | 18 元 |
| 立体街霸 2 | 14 元 | 拳皇 96/97 | 11/14 元 | 洛克人 X2 | 15 元 | 古墓丽影(中) | 15 元 | 拳皇 2002 | 25 元 | 古墓奇兵(中) | 32 元 | 游戏王 1/2/3/4(中文)18/30/13/ | 30 元 |

**合卡**

牧场 4 合 1(中) 35 金银 2 合 1(中) 25
水晶 5 合 1(中) 35 玛莉 7 合 1(中) 25
金 4 合 1(中) 28 玛莉 12 合 1(中) 25
银 4 合 1(中) 25 玛莉 8 合 1(中) 22
96/97 格斗、双截龙、魂斗罗、蜘蛛侠 30
AJ – H 马莉、马莉 2、马莉赛车、快打 100
AJ – K 实况 6、恶魔城、火焰纹章、三国志、光明之魂 110
邮费 8 元,每多加一盒加 2 元

特别推荐:为庆祝河南省万代指定经销商闯关族电玩商行模型专卖店隆重开业,本店所有日本原装高达模型一律九折酬宾,免邮费! 大好良机、切莫错过!

**PG**

60625 1:60 PG RX – 78 – 2 GUNDAM 840(特价)
75681 新 1:60 PG RX – 178 GUNDAM MK2 1050(特价)

**MG**

112815 1:100 MG 吉翁号 480
112818 1:100 MG 镜 GUNDAM 200
111900 1:100 MG RGM – 79C 吉姆改 200
05569 1:100 MG 阿姆罗专用 Z GUNDAM 240
05570 1:100 MG RX – 77 – 2 钢加农 240
05571 1:100 MG 神 GUNDAM 200
100535 1:100 MG 闪光 GUNDAM 200
00572 1:100 MG GP – 03S GUNDAM 280
109464 1:100 MG MS – 06F2 扎古(新关节) 240
76372 1:100 MG RX – 78 – 2 GUNDAM(新关节) 240
105272 1:35 MG 机动警察 INGRAM2 240
105273 1:35 MG 机动警察 INGRAM3 240
72575 1:100 MG MS – 05B 扎古 1 200
77072 1:100 MG MSN – 04 沙扎比 560(特价)
70068 1:100 MG RX – 178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224
61364 1:100 MG RX – 178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
103328 1:100 MG RGZ – 91 灵格斯 260(特价)
48129 1:100 MG RX – 78 – 2 GUNDAM 200
61220 1:100 MG GP – 02 GUNDAM 二号机 320
59766 1:100 MG GP – 01FB GUNDAM 一号机 240
57919 1:100 MG GP – 01 GUNDAM 一号机 200
77167 1:100 MG FAZZ 重装 ZZGUNDAM 480
100567 1:100 MG MS – 07B3 老虎改 240
78212 1:100 MG RX – 93 νGUNDAM 400

**HGUC**

112814(新) 1:144 HGUC 夏亚专用扎古 80
52672(新) 1:144 HGUC GUNDAM VS ZAKU2 120
70967 1:144 HGUC YMS – 15 强人 64
73329 1:144 HGUC AMX – 011S 扎古 3 改 120
74438 1:144 HGUC MSA – 100 百式 120
75894 1:144 HGUC MS – 07B 老虎 64
77071 1:144 HGUC RMS – 106 高扎古 80
110534 1:144 HGUC RX – 178 GUNDAM MK2 80
111899 1:550 HGUC MA – 06 红蟹 80
78209 1:144 HGUC MS – 09 大魔 120
78213 1:144 HGUC GP – 01FB GUNDAM 一号机 120
102407 1:144 HGUC RX – 78 – 2 GUNDAM 80
103327 1:144 HGUC MSN – 02 吉翁号 144
107719 1:550 HGUC AMX – 002 路维·捷路 96
193908 1:550 HGUC GP – 03D GUNDAM 武器库 120
107016 1:144 HGUC GP – 03S GUNDAM 三号机 128
107720 1:144 HGUC MS – 14FS 西玛专用格鲁古古 120
77635 1:144 HGUC MS – 14F 绿男士 96
73326 1:144 HGUC AMX – 004 卡碧尼 120
104020 1:144 HGUC MSA – 0011 S GUNDAM 144
109463 1:144 HGUC MSA – 0011 Ext – S GUNDAM 200
104030 1:144 HGUC V 作战三机组合 208
100568 1:144 HGUC MSM – 07S 夏亚专用魔蟹 56
105265 1:144 HGUC RMS – 141 终极扎古 128
77166 1:144 HGUC AMX – 011 扎古 3 120

**W 高达**

56316 1:100 HG EW 版双龙 GUNDAM 144
57137 1:100 HG EW 版飞翼零式 GUNDAM 改 160
57131 1:100 HG EW 版拖鲁吉斯 Ⅲ 200
59767 1:100 HG EW 版重炮 GUNDAM 160
59769 1:100 HG EW 版地狱死神 GUNDAM 160
60626 1:100 HG EW 版沙漠 GUNDAM 160
61216 1:100 HG EW 大毒蛇 GUNDAM 160
47165 1:100 HG W GUNDAM 120
49513 1:100 HG 死神 GUNDAM 144

**其他**

59764 1:144 HGUC Ez – 08 GUNDAM 64
74439 1:144 HGUC RGM – 79G 狙击吉姆 80
101787 1:144 HGUC RGM – 79G 吉姆 56
61217 1:144 HGUC MS – 06F 扎古 64
61218 1:144 HGUC MS – 07B3 老虎改 64
61219 1:144 HGUC MS – 07H8 飞行老虎 80
72385 1:144 FG RX – 78 – 2 GUNDAM 24
76159 1:144 FG MS – 06F 扎古 24
71694 1:144 FG MS – 06S 夏亚专用扎古 24
77172(新) SD 版 夏亚专用五件套 160
11282(新) SD 版 PF – 78 – 1 80
77074 SD 版 D – X GUNDAM 32
77169 SD 版 RX – 93ν GUNDAM 40
另有大量军事模型,品种齐全,
以上高达模型免邮费

**郑州:**金林市场 A2044 厅闯关族模型专卖店 电话:0371 – 6996122 联系人:葛先生
经八路北段闯关族游戏专营 电话:0371 – 3924564 联系人:葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话:0371 – 6967363 联系人:葛先生
庆丰街火车头体育场南 50 米 郑州超群模型玩具 手机:13903821775 联系人:付炎
苑陵商场一楼 1559 档 电话:6933721 焦水河
友爱路批发市场 130 号 13014616604 魏潮
文化宫路购物广场 C 区 33 号 7938774 姚红军

**各地连锁店:**

新乡:闯关族二百货二楼 A 区 18 号
电话:0373 – 2048332、13323737786 联系人:周鹏
漯河:火车站兴亚科技市场一楼 28、29 号(图书超市对面)拳皇电子
电话:0395 – 2166617、13069566675 联系人:陈永超
周口:荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2 – 1308 勇乐电玩游戏专营店
电话:0394 – 8262203 联系人:张勇
平顶山:西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店
电话:0375 – 2908152 联系人:王先生
许昌:光明路中段附 6 号闯关族游戏专营店
手机:13323748818 0374 – 3126034 联系人:杨国杰

平顶山:建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
电话 0375 – 7895273、13071719237 联系人:李龙 开业周年,有庆典活动
安阳:安阳县公安局对面步步高专卖店
电话:0372 – 5937633 郑先生
焦作:学生路 288 号电玩基地
电话:0391 – 2934256 2935838 樊利强
开封:龙亭区御街东口天翔模型中心
电话:0378 – 2880230、3854086、5979400 唐田乐
南阳:工贸北厅东门口闯关族
电话:0377 – 3155062 龚素珍

**郑重承诺:**阁下在闯关族及各分店所购主机均有"闯关族"明显商志,均为原装正品,受法律保,如遇质量或其它问题请拨打投诉电话:0371 – 6967363 或 13700881126 联系 诚征各地经销商。闯关族经八路零售,邮购总店地址:郑州市经八路北段 11 号院 7 号楼 13 号,电话:0371 – 3924564



# 上海 新次元

凭此广告购机均可送 SNK 电话套卡一份

**✚电玩急症室:**针对市面上烧损坏机种维修,供应各类原装零配件小毛小病立等可取。面对全国各层次的玩家,让你死机复活。电话咨询:021 – 63751223

招商启示:本部向广大零售商清仓批发 PS、SS、DC 软件,及 MD、FC 非原版卡带价格极低!欢迎广大零售商前来洽谈!!

**SNK 拳皇磁卡:** 由原 SNK 御用画值"森气楼"大师操刀,拳王绝佳物品,单张 20 元,一套 30 元,邮费一律 5 元。原声卡通 CD,品种全、节目多,欢迎前来购买!

**大量高价收购,贴换各类 16 位以上的次世代主机及配件,收购、贴换各类时尚电子产品另贴换供应 SFC、FC 各类原版游戏卡带**

| 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格邮费 | 品名 | 价格邮费 | 品名 | 价格邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| JVC 土星 | 680/10 | PS2 VR4 台产摇杆 | 199/10 | WS 原装卡仙界传 | 130/10 | N64 原版卡异教徒 | 360/10 |
| 松下 2 型 300 | 880/10 | PS ONE 狂牛液晶屏 | 550/10 | WS 原装卡机甲斗士 | 80/10 | N64 原版卡 007 黄金眼 | 380/10 |
| N64 全新大特价 | 480/20 | GBA 接线头送全套配件 | 390/10 | WS 原装卡格斗料理 | 130/10 | N64 原版卡柯拿米大对战 | 160/10 |
| N64 – V64 光碟机 | 1480/30 | GBA 打印机送色纸 | 390/10 | SS 土星原版 95 拳皇 | 350/10 | N64 原版卡星球大战 | 330/10 |
| 超任套机 | 550 – 880/20 | NGC 原装手柄 | 230/10 | SS 土星原版 96 拳皇 | 350/10 | N64 原版卡赛车 | 180/10 |
| SNK CD 机,送 5CD | 990/20 | 松下 NGC 原装手柄 | 330/10 | SS 土星原版豪血寺一族 3 | 280/10 | N64 原版卡恶魔城 | 460/10 |
| N64 原装手柄 | 180/10 | 世嘉掌上 MD 机 | 490/10 | SS 土星原版街霸 SF 对 X – MEN | 290/10 | N64 记忆卡 | 160/10 |
| DC 原装鼠标 | 68/10 | MEC 卡带/光碟机 | 580/10 | SS 土星原版饿狼传说 | 280/10 | N64 记忆卡 | 160/10 |
| SS 制转 | 45/10 | MEC 卡带机 | 390/10 | SS 土星原版梦幻模拟战 3 | 490/10 | N64 震动包 | 190/10 |
| PS 金手指 | 45 – 78/10 | SNK 双速 2 型光碟机 | 2890/30 | SS 土星原版 VR 战士 | 20/10 | N64 扩张卡 | 190/10 |
| 万能制转 N – P | 120/10 | SNK 卡带机限 3 台 | 3250/80 | SS 土星原版 VR 战士 2 | 80/10 | PS 原版寂静岭 | 150/10 |
| 随身蛋 单个 48 | 1 套 85/10 | SNK 手掌型采访机 | 190/10 | SS 土星原版 VR 战士 CG 赏 | 20/10 | PS 原版恶魔城 | 160/10 |
| PS 原装 PDA(二手) | 230 – 260/10 | 三星 TY – 20、MP3、64M 内存 | 990/10 | SS 土星原版 VR 足球 | 30/10 | PS 原版实况足球 | 130/10 |
| PS 太 10 横竖置架 | 188/10 | FC 原装任天堂平机 | 360/10 | SS 土星原版联盟足球 | 30/10 | PS 原版机器人大战 A | 150/10 |
| PS 鼠标 | 45/10 | 世嘉 MD 原装 2 型机 | 330/10 | SS 土星原版战陆 | 30/10 | PS 原版机器人大战 A 外传 | 150/10 |
| SS 3D 原装手柄 | 120/10 | GBA 原装玛莉奥 2 代 | 220/10 | SS 土星原版梦精灵 NIGHTS | 55/10 | PS 原版最终幻想策略版 | 160/10 |
| PS 降温空调器 | 48/10 | GBA 原装炸弹人 | 190/10 | SS 土星原版列岛震撼 | 20/10 | PS 原版寄生前夜 | 180/10 |
| PS 化解危机专用原装光枪 | 280/10 | GBA 原装游戏王 5 | 280/10 | DC 原版梦幻之星 2 | 250/10 | PS 原版放浪冒险谭 | 180/10 |
| DC 上网键盘 | 98/10 | GBA 原装风之克罗诺亚 | 290/10 | DC 原版世嘉钓鱼(原装鱼钩) | 350/10 | PS 原版洛克人 X6 | 160/10 |
| DC 原装手柄 | 100/10 | GBA 原装 GT 赛车 | 190/10 | DC 原版格兰地亚 2 | 250/10 | PS 原版纹章传说 | 180/10 |
| DC 大家来找碴附鼠标 | 68/10 | GBA 原装洛克人大冒险 | 220/10 | DC 原版索尼克 | 45/10 | PS 原版最终幻想 8 | 290/10 |
| DC – VCD 遥控器 | 75/10 | GBA 原装快打旋风 | 260/10 | DC 原版 VR 战士 3 | 180/10 | PS 原版基联的野望(指令书) | 150/10 |
| DC 原装液晶记忆卡 | 120/10 | GBA 原装 J 联盟创造球会 | 280/10 | DC 原版 D 之食卓 2(美版) | 330/10 | PS 原版恐龙危机 2 | 180/10 |
| DC 专用光枪 | 80/10 | GBA 原装机器人大战 A | 430/10 | DC 原版联盟创造球会特大号 | 230/10 | PS2 原版片实况足球 6 | 180/10 |
| DC 北通全通用光枪 | 90/10 | GBA 原装寂静岭 | 360/10 | DC 原版秋秋火箭队(欧版) | 100/10 | PS2 原版片真·三国无双 | 290/10 |
| SFC 制转 N – P | 95/10 | GBA 原装恶魔城 | 350/10 | DC 原版七月 | 90/10 | PS2 原版片真·三国无双 2 | 350/10 |
| DC 制转 N – P | 45/10 | GBA 原装绿色兵团 | 280/10 | DC 原版鬼屋 2 | 150/10 | PS2 原版片机甲兵团 | 290/10 |
| N64、SS、PS 三用赛车方向盘 | 220/30 | GBA 原装(美版)GT 赛车 | 190/10 | DC 原版昼夜草子 | 130/10 | PS2 原版片 X · FIRE 枪手 | 280/10 |
| PS 专用赛车方向盘 | 180/20 | GBA 原装我是航空管制员 | 280/10 | DC 原版能量宝石 | 100/10 | PS2 原版片三国志 7 | 290/10 |
| SS 原装电脑战机摇杆 | 380/10 | GBA 原装闪亮二人组 | 280/10 | DC 原版空中霸王 | 120/10 | PS2 原版片街霸 EX3 | 290/10 |
| PS 四分叉 | 95/10 | GBA 桃太郎传说 | 210/10 | N64 原版卡来自外星的生物 | 150/10 | PS2 原版片实况足球最终版 | 180/10 |
| SS 炸弹人原装限定版四分叉 | 180/10 | GBA F – ZERO | 190/10 | N64 原版卡麻雀放浪记 | 150/10 | PS2 原版片实况奥运会 2000 | 180/10 |
| SS 光枪 | 75/10 | GBA 机器猫 | 190/10 | N64 原版卡飞龙之拳 | 220/10 | PS2 原版片街霸 EX3 | 290/10 |
| DC 专用原装格斗手柄 | 190/10 | GBA 街头霸王 2X | 350/10 | N64 原版卡野战样 | 390/10 | PS2 原版实况足球 5 最终版 | 180/10 |
| 超任光碟机 | 1180/20 | GBA 拿破仑 | 298/10 | N64 原版卡时空武士 | 280/10 | PS2 原版片实况奥运会 2000 | 180/10 |
| DC – 56K – MODEM 附上网盘一套 | | WS 原装机器人大战 2 | 299/10 | N64 原版卡飞空之舞 | 160/10 | PS2 原版片 GP 摩托车大赛 | 190/10 |
| | 120/10 | WS 原装卡铁拳 | 90/10 | N64 原版卡冲天小子 | 220/10 | PS2 原版片勇者探行 | 360/10 |
| N64 用 GAMEBOY64 | 180/10 | WS 原装卡机器人大战 A | 299/10 | N64 原版卡麻烦制造者 | 430/10 | PS2 原版片 IGC 中文版 | 380/10 |
| 世嘉 GG 彩色掌机 | 390/10 | WS 原装卡午夜幽灵 | 230/10 | N64 原版卡实况 J 联盟 | 150/10 | PS2 原版片格兰蒂亚 X | 390/10 |
| DC 格斗摇杆 | 98/10 | WS 原装卡流行节拍 DJ 打碟机 | 80/10 | N64 原版卡兰色风暴 64 | 190/10 | PS2 原版片 VR 战士 | 380/10 |
| PS 原装 3D 飞行摇杆 | 199/10 | WS 原装卡数码暴龙 02 | 130/10 | N64 原版卡街机划 2 | 120/10 | PS2 原版片暗云 | 350/10 |
| DC 原装 3D 飞行摇杆 | 199/10 | WS 原装卡三国志 | 80/10 | N64 原版卡玛莉奥派对 3 | 450/10 | 长期供应进口 6 寸 – 14 | |
| SS – VCD 2.0 电影卡 | 290/10 | WS 原装卡 SD 高达 | 99/10 | N64 原版卡萨尔达传说 | 450/10 | 寸彩监 特价:350 – 490 | |
| SS – VCD JVC 电影卡 | 390/10 | WS 原装卡口袋战士 | 130/10 | N64 原版卡皇家骑士团 64 | 430/10 | | |

**特别声明:**凡寄往本店贴换物品,请于一月之内与我处联系,如逾期我处将自行处理!不再另行通知!如有遗失后果自负 联系电话:021 – 63751223 /63723241 联系人:袁小姐
公交线路:49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127 隧道 4 线,地铁 1 号线 邮购地址:上海市黄浦区大沽路 193 号新次元(近人民广场,重庆路口)收款人:袁敏燕 营业时间:10:00 – 19:00


《电软》又招人啦,别错过机会!

# 《电软》通缉令

《电软》即将百期达成,从新的一期开始,《电软》将以更新的面貌展现在读者面前。除了保持杂志固有的风格和特色外,我们也将在自己弱项上进行强化,力求使杂志更加精彩,读者更加满意。因此,《电软》现招聘新人入伙,加入我们庞大的制作团队,成为《电软》的一分子。

## ●文字编辑

2 名,男女不限。

要求:热爱游戏事业,对电玩有较深了解。大学本科以上学历,略通日文,文笔好,有编辑工作经验者优先。

## ●攻略编辑

2 名,男女不限。

要求:热爱游戏事业,擅长 RPG、SLG 或解谜游戏,有较强独立制作攻略的能力,对各类型游戏能够做到上手迅速,并按时完成。略通日文,文字表达清楚,有过相关攻略撰稿经验者优先。

达以上条件者,请将简历寄至"6129 信箱 应聘收"或者发 E – MAIL 至"vgame@public.bta.net.cn"

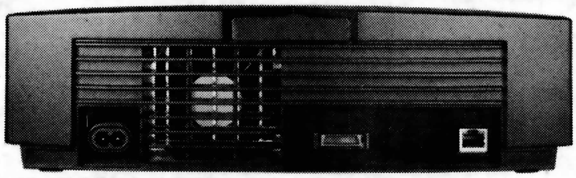
# 次世代传媒联盟 新书及邮购信息

汇款地址：北京6129信箱发行部 邮编：100061 电话：(010)64472177 所有图书杂志邮费免取




《游戏批评》总17辑（第二卷D）

## 第一特辑 Xbox：死里逃生 抑或粉身碎骨



- ☐ 历史的残酷规律在今天仍要发挥余热？
- ☐ Xbox“不良表现”令人不安
- ☐ 零售店老板的看法

从2002年11月开始，Xbox在世界游戏市场上越来越显现出不俗的实力。可是惟独有一个地方例外，那就是在现代电视游戏的发源地——日本。糟糕的成绩让人怀疑：Xbox能不能在日本生存？



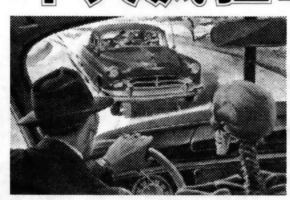
想了解游戏名人一定要看

**智弱名人访**

在游戏诞生的成长期，就已经存在了一些很受欢迎的人物，他们能告诉我们最新的游戏信息。作为大胡子“马里奥”的父亲，宫本茂在精通游戏的中小学生中可谓尽人皆知，而宫本茂也正是那个时代游戏制作人的代表。他天性率直，被孩子们称为“miyahon”（名字的昵称）……

游戏批评经典TOP10之

## 十大疯狂驾驶



究竟谁才是最疯狂的代表？？

18 Wheels、Crazy Taxi、Stuntman、Driver……

深刻的批评 美丽的秋天

2002 9.22 最新面市

游戏是人类的天性
批评是前进的动力

## 图书邮购

《电软增刊》（附赠高达游戏光盘） **18.00元**
2002年5月第2版，少量存货，超值

（附赠光盘）
《电软2000年合订上》 **28.00元**
其余各年度合订本 全部售完



20世纪GB全书（上、下册） **23.00元**
口袋本640面 GB权威著作，GB玩家必备

超GAME BOY特辑 **15.00元**
新世纪最新GB游戏特辑




**通知** 《八·八丛书》第2辑、《RPG幻想事典》、《少女漫画方舟》、《樱花烂漫》、《集中营的日子》因出版周期，延期至9月中旬出版，请邮购和期待的读者见谅。

## 杂志邮购

### 《电子游戏软件》

**国内最有影响的电子游戏综合情报杂志**

2002年第2、4、6期（附赠22首游戏音乐CD）、7期及以后各期，每册8.40元

（注意：第1、3、5期已售完，请勿邮购）

### 《电玩新势力》

**制作精良的VCD光盘杂志**

第2、8、9、12、期和MTV金版定价6.80元（经典珍藏）

第10、11期双光盘定价10元（疯狂抢购）

（注意：第1、3、4、5、6、7期已全部售完，请勿邮购）

### 《游戏批评》

**国内独家游戏业深度报道、深度评论杂志**

第3、5、7、8、10、11、12、14、15、16、17辑，每辑6.50元，第9辑（附赠美国E3展VCD）8.00元

（注意：第1、2、4、6、13辑已售完）。

supergamefans@sohu.com

## 讲述闯关族自己的故事

●上期出现重大笔误，GC 的 WAVEBIRD 手柄并不支持震动功能，在此向读者道歉。

●本期开始连载由上海读者投来的“小木木四格篇”漫画。不过该读者并未留下姓名，希望能够尽快与风林取得联系。

●上期杂志上市时间晚了，编辑部电话爆满。许多读者以为杂志停刊了(笑)。请广大读者放心，其实主要是杂志的一些筹划使得工作有些拖延，不过这一切都将在近期解决。

●9 月，多款游戏收入，在此还要特别感谢身在日本的好友。




●还记得上期风林提到的惊喜吗?这期风林特别准备了几份小小礼物送给支持风林的读者朋友，目前可以确定的有《爱之歌》(任天堂于 2001 年推出的大作“PIKMIN”的广告曲 CD，在日本销量逼近 100 万张，创造了惊人的成绩，该 CD 托人从日本带回，在国内罕见)，该 CD 附风林签名(笑)，算是杂志百期风林个人给读者的赠礼吧。预计送出的礼品有三件，其他礼品目前还不便公开。获得赠品的读者将从闯家来信中抽取，这次完全是风林自掏腰包，与杂志无关。虽然数量不多，但都非常珍贵。

●上期对 XBOX 的正确开关机的方法进行了详细说明，这次将其他机种一并补过，以飨读者。

——GBA——

开机：没什么特别的，把卡带插实，扳动左下的开关即可。

关机：先同时按下“A + B + START + SELECT”四个键，使游戏回复到标题画面，然后再扳动开关即可。

——GC——

开机：插好电源，按 OPEN 打开主机盖放入游戏，合上盖子按下 POWER 即可游戏。

关机：先按 RESET 键将游戏回复到标题画面，按 OPEN 键打开盖并取得游戏，合上盖子关机即完成。

PS2 的方法在以前的杂志中提过，在这里就不再重复。

●有部分读者询问给杂志投稿、来信的邮寄地址，只要如下填写即可发到收信人手中——邮编为 100061，地址填写为北京 6129 信箱 XX 收即可。XX 处的填写，例如您想给格斗天书投稿，就写格斗天书栏目收。

●年底的 PS2 软件阵容非常强大，除了多款超大型 RPG 推出外，还有很多名作续篇将一一亮相。不过其中颇对风林胃口(即必买)的只有“钟楼 3”与“寂静岭 3”了。其实思来想去也不大明白自己为啥对恐怖游戏这么喜欢，大概是平常的生活太平淡吧，加上现在罕有造成强烈视觉刺激的作品出现，渐渐的对恐怖游戏越发好感。

最近越来越觉得 GC 与 XBOX 的好，除了在画面上得到极高的视觉享受外，很多个性十足的游戏都得以在这些二线主机上推出。倒不是鼓励大家买，只希望能够给予这些主机与这些游戏更多的关注吧，毕竟游戏业并不是因为有了 PS2 而变得如此精彩。说得带些酸味就是二线主机的绿叶效应在作怪了(笑)，风林还是希望能够在这方面作出一些努力。




●日元的跌幅最近很令人揪心，这些问题也毫不夸张的反应到了游戏店的销售价格上面，并有 JS 以此为托词提价，希望大家还是要心中有数。目前基本是维持在 100 日元兑换 7 元人民币的水平上。

●本月心情：很好(展会、演唱会)。

## 唠嗑吧

●对剃了秃瓢的玩家：剃个秃瓢是为了图个凉快，可现在天气凉了，最好还是留几根吧，不然很容易感冒的。

——河北　何兴旺

●有了口袋本，终于弥补了电软加宽后不能上课看的不足……

——新疆　郝天宇

●广告改：如果你不看，游戏明日之星就是他。(一个脑血栓患者在一旁疯狂的摇杆……)

——上海　2 枪

●重大发现：风林名字的起源由来已久，根本不是“西来的风林”。早在明代隆庆万历年间许仲琳所作的《封神榜》中早有体现。风林是张桂芳手下一员大将，生得面如蓝靛，发似朱砂，獠牙上下。(参见封神榜三十六回)

——LHQ8

●我终于知道中国游戏业为何停滞不前的原因了。和足球一样，咱也要学学日本，大概在日本很少有人被禁止玩游戏吧。而中国和我一样“受压迫阶级人士”的玩家绝不止我一个，什么时候，我能光明正大地捧着 PS2 回家呢?

——江苏　周立文

●我说《电软》要重夺霸主地位，只有一个字“改”。但并不是指像前几次那样，东改改，西改改，而是要大刀阔斧的改。为了报道的新鲜度，我认为贵刊可将出刊的频率升高，月改半月刊，周刊，甚至不定期出刊，一有业界新兴，重大事态就出一本什么的。

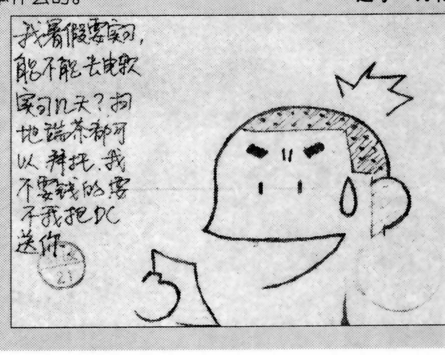
——上海　张敬平

●强烈要求《电软》在 100 期时加页，并送纪念性礼物。

——北京　任迷

●《电软》的每期攻略是否可以改变一下形式，让读者在选票上投出最想看的近期出的游戏攻略，而不是被动的看，或是木木拿几个游戏的题目，让读者选，投票后再征攻略，我觉得这样更好。

——辽宁　万博



# 趣味·游戏味

■某天，我拿着 20 块钱去买《电软》和点心，BOSS 说明天到，我失望而回．第二天，我只剩 10 块钱去买《电软》，BOSS 说应该到了，要不你明天再来看看吧！第三天下雨了，晚上 9 点的时候，同宿舍的 ZW 回来告诉我《电软》到了，雨还在下，顾不了那么多了，骑车奔到了报亭，关门了，等我带着一身泥点子回到宿舍，他竟然躺在床上看着呢．我说你怎么能这样呢？他说能怪我吗？你没等我说完就出去了……

——欲哭无泪的和森

■一个《Mas》Player 的一天。

1、清晨，起床后的第一件事就是检查身上有无香烟（口香糖），成人海报、Mg（玩具枪），被邻居马大姐误认为不良少年。

2、上学路上，每逢路口必贴墙，探头，看有无异状，被广大人民误认为精神病。

3、到达校门口，先敲击学校铁门，吸引守门老爷爷的注意力，乘机潜入学校，用玩具枪 MG FREEZE 老师，被罚面墙思过。

4、考试时同学作弊，叫我放哨，每过一分钟都向同学报告："B 区一切正常 over！"结果被发现后，老师头上多了个大大的叹号，任务失败了。

5、回家路上，遇见巡警便放下成人海报，结果被误认为出售黄色出版物被抓入狱。

——13 岁就玩到 PS2、NGC、GBA 的某某某

作为一名《电软》的元老级读者（我从第一期到现在都有），想对《电软》的最近的改革说两句，《电软》作为 TV 游戏杂志界的龙头老大（至少我一直是这样认为的），真的有很多令人担忧的问题。《电软》给人的感觉是越来越漂亮了，但是里面的内容却越来越空洞，使可看性越来越低了。据我所知，目前很多《电软》的老读者都是凭着和《电软》深厚感情去买《电软》的，因为这已经成为了每月的一种习惯了，我也是这样的。《电软》目前在不断的改版，应该说这是一种进步，但是《电软》的改版给人的感觉有随波逐流之嫌，在我的印象中，以前《电软》总是敢为人所不为，总是走在整个 TV 游戏杂志的前列，但如今《电软》却在模仿别人进行改革，在这里我想说的是，《电软》改革应该有自己的东西，而且是能留住老读者、吸引新读者的东西，假如再这么下去，真的难以想象《电软》到底还能走多远？再说一句，《电软》最近两期送的攻略小本还不错，给我们很大的方便，但是《电软》上怎么还放这么多攻略呢？不感觉有点画蛇添足吗？

——雾岛翔

"敢为天下先"的精神还是要有，不过毕竟现在不是当年的杂志市场，很多同类杂志都想尽办法、挖空心思来争夺市场份额，《电软》要继续领跑也并非易事。当然，"电软反击战"即将拉开序幕，包装、内容，两手抓，两手都要硬。目前杂志社正在招兵买马，自认为有实力、有能力、有才华、有游戏经验，对游戏了如指掌的朋友就不妨发来简历一份试试。不入《电软》，焉知电软不传之秘？总之，期待新人的入伙。



↑COSPLAY 展 石晓莉和她的朋友们。

■我的高三游戏生活

唉！升入高三了，游戏怎么办？曾经在各种的主机上打出无数个 Good ending，我自己美好的未来会不会已 Game over 了。

我想去考大学，却只是为了在大学里继续我的游戏梦而已，许多人认为大学是恋爱的温床，我却不敢去恋爱，怕会在心里拿她和樱做比较。

我连死都不怕，（大不了用 SL 大法）还怕学习吗？

明年 7 月，等我好消息。

——沈阳 K'

昨天刚买了贵刊，这一期的电软好慢呀（长春）！我迫不及待的看完了有关机战的内容，觉得有些话不得不说了。得罪之处请见谅。

首先说说攻略。速度总算是跟上了，可喜可贺。但有三分之一的版面被浪费了。原因是完全没有必要列出可获得的强化芯片。芯片都在敌人的状态栏里显示出来了！那个要点写的只能说是一般。既然没有单独列出隐藏机体和人物，那么要点里就应该写得详细点。27 话，作者说只要引发真·盖塔的特殊事件就可令东方不败加入。为何不写如何引发事件？29 话 A，难道作者不知道可得到全改造的凰牙？另外，攻略还落下了 X 系的机体和人物。关于攻略就说这么多。

再说说点评部分。看起来四位编辑除 PERFECT 君外都很喜欢硬派游戏，那么给"R" 28 分我也无话可说。最不能容忍的是 game bar，看看董君都写了些什么："游戏居然进化到如此的地步，要说超越 PS 绝对是没有人有异议的。"超越 PS？汗！

——伪机战迷 胡索 艾宾

谢谢指出攻略的缺点与问题，我们会尽快跟作者联系，并督促其改进。

说到点评嘛，始终是相当个人化，只能作为参考，而实际情况则需要自己亲自体验才能下结论。常有某些游戏迷问起：这游戏他们打穿了吗？就给这么低的分？实际情况如其所说，编辑纵有再大能耐，也不可能把每月十数款游戏都一一打穿，况且因为截稿时间与工作安排的问题，大部分游戏，评论的编辑只能稍加尝试。因此，编辑点评的形式也相当于初期的游戏试玩感想。不过如果四位编辑都给某游戏打了低分，那么该游戏则确实有问题了（笑）。总的说来，四位评论人的口味截然不同。

今天看了电新的 ff11CG，十分激动，我最强烈的感觉就是这是 ff，依然是 ff，那种感觉太强烈了，我不是说画面的好坏。姐姐为了保护自己的弟弟而被怪兽杀死，真的很俗，但出自史氏就不一样了，看完之后有种想哭的感觉，多少年后，那个孩子已经长大成人并领导联合军对抗怪兽，然后 ff11 的 logo 慢慢显现出来，无限感动！！！虽然我没玩到，但听说游戏本身十分好，便放了心，也是，square 从来没让大家失望过。我相信 ff11 一定会成功的，就像当年 ff7 首次在 RPG 中引入 3D 一样，这次的 ff11 一样也是创新，而且步伐更大，所以有无数的反对者，并不看好 ff11，但他们忽视了 square 的实力，更忘了 ff 的支持者是所有游戏迷中最大的一个群体，而且是最忠实的，ff 是不会失败的。有多少人为了 ff7，8，9 而紧衣缩食买下 ps，多少人为了 ff10 而毫不犹豫放弃 gc 和 xbox 而买下 ps2（我就是其中之一），到了 ff11 也一样，虽然这次她离我们出奇的远，但我们也会永远支持她的。我只想对 square 说，我们所有 ff 迷会永远支持你，放心的做吧，只要你用心做了，只要 ff 一如既往的优秀，我们便会支持你的。

——FF 铁杆上

目前在日本"FF11"的累计销量为 12 万，还远未达到 S 氏预计的 30 万卖出。不过先不论销量大小，游戏的出色是不容置疑，由此可见，好游戏未必能够卖得动。即便是在日本普及千万的 PS2 上，沾上 NET 也得歇菜。

不过现在要做 FF 迷可不容易啊，GC、GBA 的互动版能错过吗？铁杆的考验，正像 BIO 大搬家一般，筛选后的才真"铁"！

今天中午看体育频道。突然，画面一抖放出了"生与死 3"的 CG，其中还有一部分是瞳与其父亲对练……本以为是最新栏目介绍游戏，结果打出一排字：XX 散打 NN 争霸赛。搞半天是广告！！

——2 枪 上海

正常，电视节目的编导怎么会知道 CG 的出处呢？看上去不错，够噱头，拿来就用！这样的事情其实我们见得很多了……

再次给你写信，想告诉你一下我们这里的 DC 廉价正版的价钱！因为“家”里人说“SONIC2”纪念版不到 100 元，其实他被 BOSS 黑了不少。我们这里(乌鲁木齐）的价钱也许和你们那不一样，但货是一样的，所以我想把我们这的价钱 报一下，让大家还价有个把握，不至于被黑的太多！

“格兰蒂亚 2”、“机战 DC”，“高达 online”等一些单碟片的游戏，一般 BOSS 开价在 50—65 之间(根据不同的人报价），我和 BOSS 较熟，所以这些碟我是 45(单价）买的，而且 BOSS 答应的还蛮爽快的，可见还是有赚的！还有就是《樱大战 3》了，开价 120，我是 100 买的，觉得超值！

另外就是上次说的“SONIC2”和限定版的恋爱游戏(送可视记忆卡的那种）价格分别是 50 和 120(我买的价钱）！！价钱大概就是这样，希望 MUMU 通知一下家人。

——来自网络的家人

多谢各位有心人的支持。最近听朋友说，日本 DC 游戏标价已经跌至冰点，一些早期游戏(2000 年以前的），统统开出 100 日元（合人民币 7 元)的价格，横等于白送了。可见其价格之低，当然，游戏店老板千里迢迢从东洋给大家进便宜货，一些适当的路费还是应该付的，不过切不可太离谱。这些 100 日元的廉价游戏中也包括像“莎木”、“拉力”等出色作品。另外，碟的数量不是价格高低的取向，4 片装“莎木”与 1 片装“VF3”都是 100 日元，到了咱们这里价格也不应该差很远。至少，开价过百就有些心黑得过分了。

趁着便宜，也托朋友帮买了“D2”(饭野贤治会心一击，风林是劳拉的铁杆饭），算是补完自己这个未了的心愿吧。

这是一个软件的问题，我是一个格斗爱好者，我觉得“死或生”很不错，在第 8 期《电软》看到 TEMCO 社长中村纯司说“DOA4”不一定在 XBOX 上推出，心中一阵暗喜，又找到了游戏店 BOSS(我们家附近只他懂一点）不知他是安慰我还是说真的。他说如果“DOA4”不在 XBOX 上推出就一定是在 GC 上推出，他说中村纯司之所以说，是因为 XBOX 的普及量远不如 PS2，以及 GC，但是在 XBOX 上的“DOA3”的素质是极高的，如果让“DOA4”在 PS2 上发行的话由于机能问题，只会让“DOA4”缩水走下坡路，这样在普及量尚可，又比较有潜力与强大机能的 NGC 无疑是中村最好的选择了，我认为他说的比较有道理，木木认为呢？依你之见“DOA4”会在什么机种上推出？

——四川 黄山

如果世间事都能按照你我所想的发生，那么估计永远也不会有“BIO 独占”、“S·N 重圆”、“SEGA 专修软件”这些震惊业界的事件了。

TEMCO 已经表示，最新格斗大作续篇将于明年推出，机种未定。回看 3 代，成绩不错，由微软出资赞助的《FAMI 通 XBOX》最新统计，其销量为 142148 本，与前代 PS2 版持平。在一部全新主机上创造出这样的成绩完全可以说是成功，况且欧美那边的销路也非常看好，TEMCO 腰包瘪不了。另外，不能忽视来自微软方面的资助，虽然表面上很多 XBOX 游戏都是第三方厂商出钱开发，但实际上包括开发套件、开发资金等多方面都由微软免费或者出资。比如像“铁骑”这样的大型游戏，很难想象如果没有靠山，厂商怎么会放心的在 XBOX 上推出……厂商总是要互惠互利的。因此，“DOA4”在 XBOX 上推出始终存在着最大的可能性。



生化联盟元老 周磊鑫前来报到！

首先我强烈反对将电软改成半月刊，这样只会让一些铁杆书迷无缘享受贵刊的风采（包括本人)，要知道大部分书店每月只进一次书，如果将《电软》改成半月刊，不仅看不饱的现象依然存在，而且还要忍受漏刊的痛苦，我们可是每期必买的铁杆书迷啊！与其这样，不如多增加一些内容来充实自己，供广大书迷看个够。

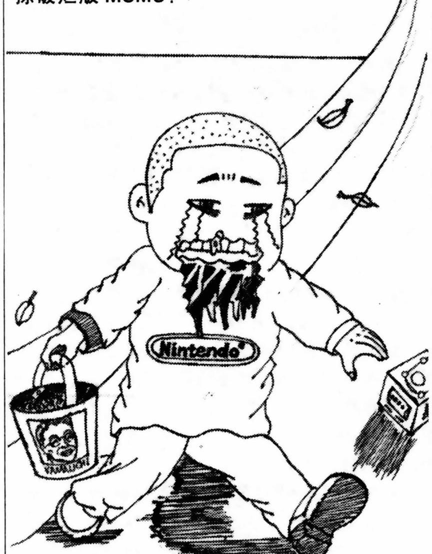
我建议贵刊以后扩大发行量，本地有时会出现进不到货的情况，就拿这期《电软》来说吧，为了它，我跑遍本地所有书店都一无所获，不得以驱车 60 多公里到武汉才将它棒回家，车费比书费还多。

另，希望贵刊以后不要打肿脸充胖子，以减少电软页数，来附送赠品，这样的赠品宁可不要。

——湖北 肖川

是否变为半月刊，我们还没有最后确定，不过这些都在我们考虑的范围之内。根据目前趋势看，恐怕要让肖读者失望了。毕竟有大量读者要求每月能多回家几次嘛～

拣破烂版 MUMU?




## 玩家情报网

你有新发现吗？你有充满个性的游戏生活吗？如果你想让大家了解你的这些新奇发现的话就快来信吧！

■最近发现关于 GBA 电池的讨论激烈，正赶上我前些天全家到超市大采购，我便将各种电池一样采购两节，回家给 GBA 测试，结果如下：

| 种类 | 品牌 | 绿灯寿命 | 红灯寿命 | 每节 |
|---|---|---|---|---|
| 碱性电池 | 南孚聚能环 | 18 小时 | 2 小时 | 2.3元 |
| | 麦克赛尔 ALKALINEACE | 17 小时 | 2 小时 | 2.5元 |
| | GP SUPER ALKALINE | 18.5 小时 | 2.5 小时 | 2元 |
| | 金霸王新改良 | 21 小时 | 2 小时 50 分钟 | 2.4元 |
| 充电池① | GP 1300 mAh | 7.5 小时 | 5 分钟 | 12元 |
| | GP 1600 mAh | 9 小时 | 20 分钟 | 22元 |

①充电池使用的为 GP 充电宝。

②测试卡带为《火炎纹章封印之剑》，音量为适中。

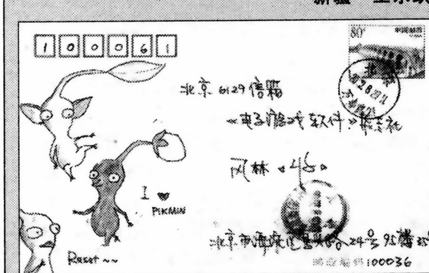
③因为不同的电池、机子、带子、充电器、甚至气温的不同，都会造成或多或少的差异，所以此结果仅供参考。

另，有人说 1600mAh 比 1300mAh 好，好是好，可是价格要比后者要贵将近一倍，充电时间也将延长，对有些人来说并不划算。

——James

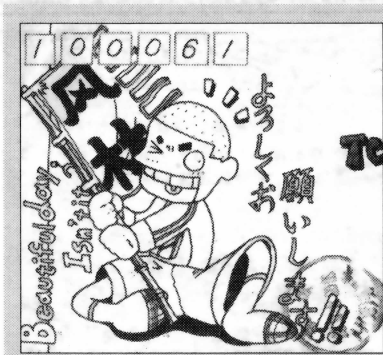
■入隐蔽关的方法：打通关后，つづきガ 5 处后面多出一颗星，继续游戏，来到ウライソタネツト 4 处，以前进不去的有问号的电门没有了，这样就可以进去，隐蔽关“WWW”级了，但之前必须拿到 S 级以上，想要拿到 S 级以上的话就要在网络管理处参加考核，想要参加考核就必须完成更多的依赖揭示板上的任务。

——新疆 王乐跃



↑究极 PIKMIN 信封。北京一读者寄。虽然现在信封也五花八门，但都没有我们玩家设计得好。

■本期提图：北京 岳悦




# 信封涂鸦

**请读者注意，尽量不要在信封正面进行绘图，避免被误投或不符合相关规定而拒投，带来不必要的损失。**




←连主机都印上了秃头？看来风林有必要开家游戏店并贴上商标了(笑)。精彩的信封涂鸦凝聚了读者心血，在此风林对支持者表示感谢。不过，希望下次有涂鸦嗜好的朋友不妨另辟纸张，将自己所说所想画下来，不求画技，不求精美，只要能够表达大家的想法即可。希望今后这样的画稿能够越发多起来，人人动手，丰富闯家。

从去年底起，《电软》进行了重大变革，引人注目，但其中也引出了一些问题，使人担忧，不吐不快，主要有以下几个方面。

1、《电软》向来有出版周边刊物的习惯，其中某些出版物确实引人入胜，但是至今时，我总觉得这些出版物有过多过滥之嫌，首先是掌机书，一本接一本却一本不如一本，像是"炒剩饭"；其次是像《电玩新势力》这种光盘杂志，我觉得完全没有必要每月必出，毕竟贵刊是以书为本，再说《电玩新势力》这种光盘复读性不太大，基本上看上一遍之后就收箱底了，而其它某些周边刊物就更没必要出了，希望你们不要急功近利，多花时间精力在《电软》上，最好马上改成半月刊，继续捍卫你们的国内 TV Game 专业刊物 NO.1 的位置；

2、出版时间问题，我做过几次简单的市场调查，发现许多刊物基本都能做到每月定时出版，而贵刊在这一点上却做得较差，我记得你们曾承诺每月二十五号左右出书，但是很多期出版时间都有较大出入，有时二十四、五号，有时三十号左右，有时下个月七、八号，我从八月二十五号起，天天跑去买《电软》，到今天已是第十一天了，却总也没有见到贵刊新一期的踪影，说句玩笑话，我工作都没这么累！也许你们会讲，是截稿日的先后决定了出版日期的差别。但是，相比起国内另一知名的 TV－GAME 刊物《XXX》来说，贵刊的新闻与情报也并不见得比它们新多少啊！而他们在出版日期上却是非常守时的，可见主要还是贵刊在管理上有漏洞啊！

3、网络游戏，从今年起，日本的家用游戏机的 ONLINE 游戏多了起来，而在我国，电脑网络游戏也空前地繁荣，网吧在全国遍地都是，网民与网虫的数量也大得惊人，但是，大家都知道，家用游戏机产业在我国还根本上不了正轨，其网络化更是天方夜谭(至少在十年内)，国内的游戏人无非三种类型：1类，纯粹的网虫，每天泡在网吧中，不是聊天就是"反恐"、"传奇"，他们对 TV GAME 没有丝毫兴趣；2类是像我一样的纯 TV GAME 玩家，从不上网；3类则是边缘玩家，既上网又玩游戏机，所以，《电软》的读者无外乎后两种类型玩家，而对于电脑网络的那一方面，国内关于这类书刊多如牛毛，根本就无需你们来旁敲侧击，我发现最近几期《电软》介绍网络化方面多了起来，诚然，介绍诸如《最终幻想XI》与《梦幻之星 ONCINE》也无可厚非，但是，花些篇幅向某些边缘玩家解释"怎么利用 DC 来上网聊天"或是"某某主机游戏的模拟器"就没有必要了吧！

《电软》创刊至今已八年多了，一直是国内 TV GAME 专业刊物的一支独秀，之所以到今天拥有这么多的忠实读者，就是因为你们在杂七杂八的游戏书刊中出淤泥而不染，在现在这个变革时期，后又有《XXX》的强势追击，真希望你们永远是我们所有玩家心目中的 NO.1。

——湖南　徐翊

1、徐读者说得在理，我们会以《电软》为重，全力以赴，我们应该做到但一直没有做到的，在这次相信都会给你一个满意的答复；2、出版时间问题其实也一直困扰着编辑们，自己辛苦制作的杂志结果延期上市，这滋味可不好下咽啊～不过，目前问题正在顺调解决中，以后会正点上市，速度与内容上更会带给大家更强烈的冲击；3、网络游戏方面，目前炒得如火如荼，一方面前有成功典范"PSO"，后有 RPG 王者"FF XI"，而且今后 PS2 与 XB 都将在网络上押重宝，其中更有值得我们关注与了解的游戏动向，真是想不趟这滩混水都难啊～

## 我是一个女玩家

我是个 girl，从小喜欢玩电玩，如今也十几年了，称得上是个地地道道的 girl player 了。看看周围的女同胞们，还是只有叹口气，还是依旧对电玩不怎么来电，问曰玩电玩吗？答曰玩啊，卡带插的那种，别误会不是 GBA，是 FC 啦！有一种想倒地的感觉。

我去书店买《电软》，身边一小帅哥居然在我抢先他一步买走了《电软》，后来一句"这年头女孩也好打电玩啦？不可思议！"，我当时想一脚给他踹去。在此我要呼吁一下所有 girl 们，别再停留在上个世纪那原始时代了(好像有点夸张)，该是放开胆打游戏的时代了，没见有那么多好游戏吗？"樱大战 4"不吸引人吗？"网球 2K2"不好玩吗？当然也有很多我还没亲手操刀过的，不过在这里任何人都可以找到自己满意的 GAME，SO 举起手来一起活动一下吧，保证心情会很不错！

联系地址：重庆社会工作职业学院 72 号信箱
邮编：400055

——重庆　孙林

风林：里背说得没错，有些读者也许只买《电软》，默默的关注却很少写信，我今天第一次写信，不求刊登，但愿能回复。我觉得本刊存在以下问题：

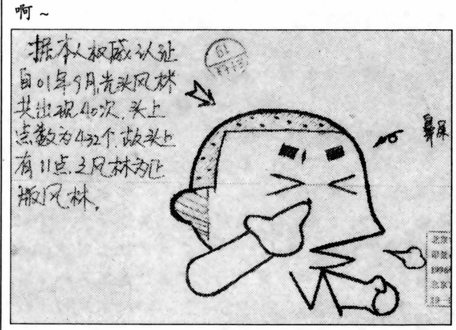
1、编辑不听话，把读者提的一些意见很少放在眼里。(不知放在心里没有)像物色几个女编，整顿一下广告，好像没什么起色………

2、现在有些游戏杂志，在花中射弹、含沙射影的攻击《电软》的广告政策，不知道《电软》洞察到没有，希望电软不要做昔日的任天堂，《电软》装书量虽大，但也不是其防线无懈可击，要小心背后索尼，生于忧患，死于安乐。

3、本人一次把 GBA《纹章》打穿后，进入挑战模式，忽听见 GBA 一声怪响后，马上关机再开，发现进度、模式什么都没有了，好像一盘新卡，而且好像从此以后主机有嗡嗡之声，我 GBA 才入手一个月，请问是主机毛病还是卡带问题？

——湖南　敖力

1、编辑部正在招人，不知道有没有 MM 对编辑职位有兴趣的，优先考虑哟(笑)；2、谢谢提醒，同行业间竞争激烈，一些刊物难免"损人利己"一番，一笑置之即可。从《电软》来讲，目前面临的多方面的挑战，压力也不小，但什么困难是我们没遇到过的呢？有句俗话，风雨过后见什么来着？？3、你这问题多出在卡带上，组装卡带的记录还是不稳定啊～




**特别小预报：下期闯家将奉献众多特辑，除了"GLAY 演唱会·MUMU 偷拍记"外，预计还将奉献多部最新游戏的体验报告，内容将有"东游记～记东游展"(暂定)、"铁骑士"(暂定)等，必将精彩纷呈，另外，闯家大型调整活动启动中……一切谜底见下期！**




## 《电软》又招人啦,别错过机会!

# 《电软》通缉令

《电软》即将百期达成,从新的一期开始,《电软》将以更新的面貌展现在读者面前。除了保持杂志固有的风格、特色外,我们也将在自己弱项上进行强化,力求使杂志更加精彩,读者更加满意。因此,《电软》现招聘新人入伙,加入我们庞大的制作团队,成为《电软》的一分子。

## ●文字编辑

2名,男女不限。

要求:热爱游戏事业,对电玩有较深了解。大学本科以上学历,略通日文,文笔好,有编辑工作经验者优先。

## ●攻略编辑

2名,男女不限。

要求:热爱游戏事业,擅长RPG、SLG或解谜游戏,有较强独立制作攻略的能力,对各类型游戏能够做到上手迅速,并按时完成。略通日文,文字表达清楚,有过相关攻略撰稿经验者优先。

达以上条件者,请将简历寄至“北京6129信箱 应聘收”或者发E-MAIL至“vgame@public.bta.net.cn”。

## 杂味·游戏味

■看了“铁甲飞龙orta”画面,一个字:买!看了“忍者龙剑传”画面,二个字:又买!看了“红海”画面,三个字:还要买!

■一日一女友问我XBOX可不可以玩超级玛莉,我等相视数秒,暴笑着说:“当然可以!俄罗斯方块都没问题呀!!!”又暴笑中,友女莫名其妙。次日看到一新闻:俄罗斯方块登陆业界最强主机XBOX。暴毙。

■看到TECMO要出DOA排球,心想好样的,你说我靠卖MM身材不务正业是吧?我就大大方方地卖一回!敢作敢当!不愧为我最喜欢的厂商之一。难道要专业得像SNK、彩京一样完蛋大家才开心吗?朋友,现实点,有钱才有未来。沙滩排球不穿泳装穿棉袄呀?人长得漂亮也有罪?要把MM都做成“如花”、“八两金”状你们就会买是吧?!这种嗜好,前所未闻。

■当我看到电软用那么多篇幅陈列对电新的褒美之词时,我终于明白为何电软说“页数紧张”了,正好我们正上书籍编排课程,可作反面教材;

■当我看到只要是足球游戏在世界杯期间都可骗得满袋而归,而“白夜”、“武装女神”这样的游戏却只卖一两万份时,我终于明白日本人的价值观与我是多么的格格不入了,幸好没买PS2;

■当我看到彩京这个2D STG代言人被并购的消息时,我终于明白“专业”与“执着”是多么可耻的东西了,从此我正式走入“真·伪玩家”之列。

当我看到长虹要出主机时,我无语,稍有电玩常识的人也会无语……

——广西艺术学院装璜2000.昆

←昆君,方便上网吗,OK的话就请联系我

风林:距上次这样正式的聊天已经有段时间了。

**严俊:上次接受木木君的访谈应该是年初的事了吧。时隔半年现在还记忆犹新呢。**

风林:是啊,那次谈话收到很多读者的好评呢。不过当年雄心勃勃做“访谈录”的本人结果没能坚持续下去啊。这次再请阿俊出山也是想重拾当年的想法,或者是再试一把。

**严俊:其实访谈绝对应该成为家的特色栏目。但电软这段时间一直在改版。因版面和木木君的精力等多方面因素而没有办下去,都是可以理解的。希望今后能办出火来,最好是达到拨打110的程度(笑)。**

风林:尽管很多读者都来信表示愿意参与,但无奈联系方式实有不便,也对谈话的进行造成了难度。我也希望杂志的内容能够更加与读者的生活互动起来,不过这之中有很多问题需要解决……

**严俊:的确,真正要实施肯定会碰到一些问题。要说起来,木木你是最吃力不讨好的了(同情)。毕竟读者不可能站在你的立场看问题,但你必须得站在读者的角度着想。建议去买个“为人民服务”的条幅挂在床头就有动力了(笑)。其实我身为特邀撰稿人也是一样。千方百计多体贴一点读者,刻薄一些自己。**

风林:最近攻略写得很辛苦吧?好多游戏好像总是在快截稿的时刻接踵而至。

**严俊:不愧是木木君啊,一语道破我的痛处。那正是我最为头痛的事情。毕竟第一时间把攻略奉献给大家是我的信条。迟到的攻略对大部分读者来说犹如鸡肋。同时也多少削减了当期杂志的竞争力。所以只要是时间有可能,再累也一定会拼的!**

风林:每字每句都是阿俊的心血啊!换个话题,阿俊对很多读者提出的“电软需要自己的网站”怎么看?

**严俊:网站的问题我也听说很久了。读者的心情我是也完全能理解的。如果要做网站的话,最大障碍应该就是人力。毕竟你们现在的工作量都是不堪重负了。另外一些意想不到的问题肯定会有。要做就要做最好,仓促上阵是出不了精品的。**

风林:很多读者在言语中吐露出“希望有个聊天的地方”的想法,我觉得现在国内类似的游戏论坛已经发展得很多了,而建立网站的真正目的不应集中于此。网站并不是只有BBS。

**严俊:的确是这样的。另外我认为日刊ファミ通就是电玩杂志网站的榜样。真正做到与读者互动,又最大限度的发挥了网络的优势扩大杂志的影响。与前辈相比我们要走的路还很长啊。**

风林:不要忘记日本在信息与素材方面的来源之广泛,而我们目前能做到的仅仅是将日本的消息翻译过来而已,从这个层面上讲,想要创造出自己的特色绝非易事。

**严俊:要知道制作并管理好一个优秀的网站,绝不比办好杂志容易多少啊。这方面的经验你们为零,必须从头做起。另外增加专门人员是不可避免的,租用服务器和域名等各方面也需要费用开支。对于这种无收益的投资,还真需要有点勇气。**

风林:所以在这里也要请广大读者谅解,办网站的事情目前还不会有眉目。不过我想杂志方面的进化还是会有的,正像许多读者来信说的那样,我想我们会给读者一个满意的答复。

**严俊:这方面我倒是很有信心的。现在每期杂志都能看到新意,毕竟有改变才会有发展。我坚信电软硬件方面完善的那天就是再度冲刺的时刻。**

(未完待续)



## 玩家访谈 舍我其谁



■莱因之声

# 每月一考好辛苦

焦急的等读者的来信，小心地裁开信后心跳加速。每月一次，真是一种考验。

自从做“点心师”以后，每月一次读者回函综合评价，都像是一场考试。白纸黑字，数字比例，成绩不好，分数不佳，谁也糊弄不过去。想起上学时期末考试前，虚情假意地给老师送把扇子，分数自然有弹性。现在总帅是欲求无门，总不能贿赂全国人民吧！平常月份还好一点，尤其是这期推出 MTV2，与以前被捧上天的 MTV1 有个比较，更叫总帅紧张得血压升高。担心评分太低，担心奖金……当然最担心的当然还是怕读者不欢迎，花冤枉钱。

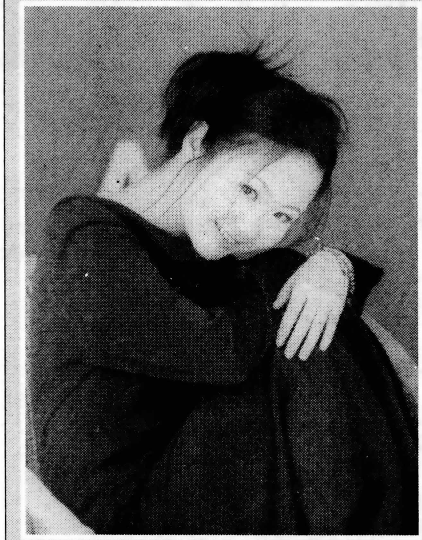
有读者问总帅，你喜欢 MTV1 还是 MTV2？让总帅怎么说呢？手心手背都是自己的肉，哪能还分厚薄。不过以近几天的心情论，总帅更倾向于 MTV2。后来者居上嘛，再说奖金……。记得杭州灵隐寺有幅对联，其中下句就是：“眼前佛面即如来”。或者如体育界流行的一句套话，再好的成绩已是过去。

第十二期《电新》请了一位女主持人小蓓，为什么是 MM，而且是漂亮的 MM，大家心知肚明。少数女权主义者，得罪了！她的资料也公布出来，今后她会每期和大家见面。希望大家能喜欢她，接受她。这期由小蓓主持了两个采访节目，一个是现场采访国内最著名的 Cosplay 明星，武汉的蔡青小姐，请她谈谈 Cosplay 的感想和经历。另一个节目是采访号称“中国第一格斗游戏高手”上海的赵华。我真佩服他，不是佩服他格斗如何高超，得过那么多格斗比赛的冠军，而是佩服他的勇气和自信。弄不好还不有雨点一般的板砖飞过来……实在有性命之忧。

从回函印象看，对 MTV2 评价还不错，总帅似乎可以安全通过一关。谢谢！

金版 MTV 将于 10 月 20 日发行，邮购的人真多！

# 《电新》主持人档案



○**姓名**：小蓓
○**网名**：蛇戒子
○**年龄**：秘密
○**星座**：双鱼座
○**性格**：活泼开朗，有一点点狡猾
○**喜欢的食物**：苹果
○**讨厌的食物**：红辣椒
○婚姻状况：单身贵族
○**爱好**：游戏（仅限生化危机跟 silent hill 系列）、电影、百老汇歌舞剧
○**家庭成员**：爸爸妈妈和两条叫小白小红的泰国斗鱼
○**工作**：IT 业
○**经常出没的场所**：Mop，TGFC
○**对自己的评价**：善解人意，随和，有亲和力，就是记性不太好
○**最想和大家说的话**：想知道最新最快的游戏业界的新闻吗？想了解最新最好玩的游戏吗？小蓓会在这里第一时间传达给大家，请严重关注电玩新势力！

■客套话就免了，看过本次《电新》后有点想法，特来相告。

看过《MGS2·本质》的影像报告后，第一个念头就是想拥有一台 PS2。

看过 XBOX 版《铁骑》之后又想将 XBOX 搬回家，没钱～～～哭～～～

而《SONIC 大冒险 2》之最速通关则让我看得目瞪口呆，一口“好劲道”泡面举在嘴边愣是没吃，直到看完之后才将早已风干的泡面又沾了沾汤后迅速解决。日本玩家强得一塌（？）糊涂！！我们相差得不止一个档次呀！！

松村？不对！是村松先生简直不是人。我玩俄罗斯方块“普通版”从未超过 400 层。嗯，考虑购入 PS2 了……

——食客　冯斌

■游戏名称大串联

《我的暑假》中的一天，一身《合金装备》的《外星战将》——莱因，为了寻找《皇帝的财宝》，乘坐着《疯狂出租车》来到了《绝体绝命都市》。莱因因为内急，不得已在《莎木》旁小了个便，不幸被《武装女神》给撞见！慌乱中逃进了《死亡之屋》，经过一番《死或生》的战斗逃了出来。来到《黄金太阳》照射下的《动物之森》，碰到一只《古惑狼》和一头威猛的《武装雄狮》，莱因赶忙骑着《铁甲飞龙》消灭了它们。穿过森林进入《恶魔城》深处，遇到守护宝物的 BOSS——《鬼武者》！《决战》中，莱因召唤出了《幻想传说》中力量最强大的《VR 战士》，使《铁拳》杀了 BOSS，得到了一生的追求——《永恒之心》。

——河南驻马店　张豪

■随着高三的深入，我也不知道我还能这样完整地看完《电新》多久，但我知道，即使我没时间看，我也会照样买，积存到明年 6 月高考 over，一并拿出来看，看出个“电新”的成长史来，也看出我的成长史来。

电新 NO.11，给我的印象比 NO.10 好，尤其是 MTV2，《王国之心》比以前的长，把宇多田的整首《光》都收录了，让我很开心。而且《幻想水浒传 3》的音乐十分好，我并不赞同贵刊认为它的音乐与“幼稚”的画风配不上，相反我觉得很棒。人设有点像《罗德岛战记～英雄骑士传》，有点“罗德岛”的风格，又略带 Enigma 的音乐，让人陶醉。总体来说，真的比 MTV1 有过了。但《超时空要塞》为何不收录那首迷人的《爱，还记得吗？》呢？林明美的这首歌是最棒的。还有，为什么一直登一些衣着 sexy 的 MM 呢？为什么就不能登帅哥呢？许多女性想的游戏中都有着大批的帅哥呀！（不公平……）难道……因为他们……实在太帅了？呵呵～～

最后想说的是，我上回邮购了 NO.2/3/5，看了“小编格斗小组赛”，原来莱因总帅那么棒呀，选的一位也是帅哥；《软光》的也不是省油的灯嘛！不过，我现在真的很崇拜莱因总帅，将来等考上了好大学，也一定要恶补自己的格斗水平！（我拿手的只有《侍魂》系列和《VR》系列）。

——上海　陈文雯（女）

■这炉“点心”A 盘——没的说，经典。至于 B 盘，个人认为还差点火候。这得怪总帅：把 MTV.1 做得太经典了！这也不能全怪总帅：谁叫 MTV1 这么经典了呢！

其实这些都是相对而言的，总体来说《电新》永远都是最棒、最炫、最强、最……的，因为每期的内容都是小编们开过“人大会议”后才决定的，能不最棒、最炫、最强、最……（又来了，本人口头禅）

此外，本人在这里要公布“点心”的第 N＋3 个用途：可作百米比赛的兴奋剂。效果惊人！以下为本题的证明过程。

9 月 6 日，12:00＜时间＜1:00（PM），29℃，空腹的我正在书报亭外等待一个月才能吃到一次的“点心”，已是“半死状”，看表，晕～，距上课还有仅仅的 10 分钟，在此地步行至“黄校”（快黄了的学校）至少需 20 分钟，现已成“垂死状”……突然，我看见救星手拿刚到的“点心”走来。等价交换后，手拿点心的我 HP 大幅上升，Power Max，一路“暴走状”跑回学校，居然没迟到！后由我班“食神会”分析，这股莫名力量来源于——“点心”。

——沈阳　佟晓非

《流年》

爱上了一本带光盘的杂志，用一种游戏的语言。

PS2 在云端，NGC 眨了眨眼，XB 眉一皱，头一点。

习惯了用游戏来消遣，用掉人一生的时间。

FC 在旁边，GBA 打个照面，五月的晴天，没了钱。

有生之年，狭路相逢，终不能幸免，手掌突然长出纠缠的老茧。

买机之前，动心以后，长不过一天，留不住，算不出，金钱。

——武汉　李鹏玮

# 2002年10月新作发售情况表

| 中文译名 | 日文原名 | 类型 | 厂商 | 发售日 |
|---|---|---|---|---|
| PLAYSTATION | | | | |
| 龙之世界战略版 | ドラゴンドライブタクティクスブレイク | SLG | BANDAI | 10月3日 |
| 廉价2000系列～机动武斗传G高达 | SIMPLE2000シリーズVol.12机动武传Gガンダム THE バトル | FTG | BANDAI | 10月10日 |
| 廉价2000系列～新机动战记高达W | SIMPLE2000シリーズVol.13新机动战记ガンダムW THE バトル | FTG | BANDAI | 10月10日 |
| 携带伙伴 | モバイルトモダチ | ETC | HAMSTER | 10月17日 |
| 最终幻想 | ファイナルファンタジー | RPG | SQUARE | 10月31日 |
| 最终幻想2 | ファイナルファンタジーⅡ | RPG | SQUARE | 10月31日 |
| 最终幻想1+2珍藏版 | ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱプレミアムパッケージ | RPG | SQUARE | 10月31日 |
| PLAYSTATION 2 | | | | |
| 棒球2002奋战宣言～完美职棒 | BASEBALL2002バトルボールパーク宣言パーフェクトプレープロ野球 | SPG | KONAMI | 10月1日 |
| 爱心之吻 | チュウリップ | ETC | VICTOR | 10月3日 |
| 信长野望～岚世纪with豪华装 | 信长野望～岚世纪 with パワーアップキット | SLG | KOEI | 10月3日 |
| 一级方程式赛车2002 | フォーミュラワン2002 | RAC | SCE | 10月10日 |
| 18轮大卡车 | 18WHEELER(18ホイーラー) | RAC | SEGA | 10月17日 |
| 沉默狙击手3 | サイレントスコープ3 | STG | KONAMI | 10月17日 |
| 京滨急行～列车模拟驾驶 | THE 京浜急行～Train Simulator Real～ | SLG | SCE | 10月24日 |
| 探侦　神宫寺三郎 Innocent black | 探侦 神宫寺三郎 Innocent Black | AVG | WORKJAM | 10月24日 |
| 学园都市 | 学园都市ヴァラノワール | AVG | IDEA FACTORY | 10月24日 |
| 学园都市限定版 | 学园都市ヴァラノワール限定版 | AVG | IDEA FACTORY | 10月24日 |
| 世嘉巴斯钓赛 | ゲットバスバトル | SPG | SEGA | 10月24日 |
| 宇宙渔夫 | スペースフィッシャーメン | ACT | SCE | 10月24日 |
| 太鼓达人 | 太鼓の达人タタコンでドドンがドン | ETC | NAMCO | 10月24日 |
| 温泉在线游戏大集合 | オンラインゲームズ大ぐるぐる温泉 | ETC | SEGA | 10月31日 |
| 奥特曼 战斗进化版2 | ウルトラマンファイティングエボリューション2 | ACT | BANPRESTO | 10月 |
| NINTENDO GAMECUBE | | | | |
| 棒球2002奋战宣言～完美职棒 | BASEBALL2002バトルボールパーク宣言パーフェクトプレープロ野球 | SPG | KONAMI | 10月1日 |
| Pool Edge | プールエッジ | SLG | MEDIA KIET | 10月25日 |
| 永恒黑暗 | エターナルダークネス招かれた13人 | ACT | NINTENDO | 10月 |
| GAMEBOY ADVANCE | | | | |
| 南海传奇 | 南の海のオデッセイ | 不明 | GLOBAL | 10月3日 |
| 好朋友幼稚园 | なかよし幼稚园～すこやか园儿育成ゲーム～ | SLG | TDK CORE | 10月10日 |
| J联盟足球胜利十一人GBA2002 | Jリーグウイニングイレブンアドバンス2002 | SPG | KONAMI | 10月10日 |
| 口袋梦幻 | コロッケ!梦のバンカーサバイバル | ETC | KONAMI | 10月17日 |
| 沉默狙击手 | サイレントスコープ | STG | KONAMI | 10月17日 |
| 勇敢的炸弹人 | ボンバーマンジェッターズ 传说のボンバーマン | ACT | HUDSON | 10月24日 |
| 幻想传说之奇异迷宫2 | ベストプレープロ野球 | SPG | KONAMI | 10月25日 |
| 欢乐职棒 | モンスターファームアドバンス2 | SLG | TECMO | 10月25日 |
| 怪物农场advance2 | テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2 | RPG | NAMCO | 10月25日 |
| 卡片聚会 | カードパーティ | ETC | MEDIA KIET | 10月25日 |
| 丝与绵 | シルクとコットン | ETC | MIG | 10月 |
| 星之卡比GBA | 星のカービイGBA | ACT | NINTENDO | 10月 |
| GAMEBOY | | | | |
| 机器猫智力问答2 | ドラえんのクイズボーイ2 | ETC | EPOCH | 10月 |
| DREAMCAST | | | | |
| 正邪幻想史AD(复刻版) | ブラックマトリクスAD(ドリコレ) | AVG | FOG | 10月24日 |
| 完美回忆(复刻版) | メモリーズ オフ コンプリート(ドリコレ) | SLG | NEC | 10月31日 |
| XBOX | | | | |
| 骑师之路 | ジョッキーズ ロード | SLG | MICROSOFT | 10月10日 |
| 疯狂解谜方块 | エッグマニアつかんで!まわして!どっすんぱず～る!! | ETC | KEMCO | 10月 |

注：以上发售表的统计时间为9月15日，表中游戏的发售日有变动的可能性。　编译/宇部

在玩的过程中，发现一些小秘密，密码也好，技巧也罢，甚至是游戏中令人瞠目的BUG，这些特殊的游戏乐趣统统汇聚！

# 秘技天地




当大家拿到这期杂志的时候，风林已经摩拳擦掌准备玩"星际火狐～恐龙星球"了，感觉这段时间真是过得很充实，好游戏多得眼花。不过比较郁闷的就是WE6的水平有减无增，思路过于死板，缺乏丰富的战术配合，导致败绩连连。单靠维埃里的强顶硬冲已经不能对同事们构成威胁了……

——秘技天地的服务生 风林

## GB 口袋妖怪·水晶

游戏推荐度:9 | 秘技实用度:——

**●无限次得到升级道具**

在抓暴利龙王的湖西边有一小屋，通往小屋的路是被几棵树挡住的，在离左上方那条笔直的死路尽头有1个身位的地方，调查就会发现升级道具，并且有无限次取得！

——四川 石强

## GBA KOF EX

游戏推荐度:3 | 秘技实用度:——

**●有趣的BUG**

条件1:最好在练习模式(通常模式下也可)。

条件2:在电脑对手(PRACTICE)选ATTACK－on3发动防护系统爆能量后身体为黄光。

条件3:发必杀技尽量使你们同时击中对方

结果：大多数角色会停在空中或地上摆POSE——静止保持出招姿态不动，最好看的算克拉克，他发完空投那招后整个人浮空不停地翻筋斗，罗伯特则是跳摇摆。

注:此技成功后，我最多只能招一次ST，然后就按键无效，如对手击打你则会复原。

——四川 石强

## GB 网球

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:——

**●吹黑哨的马里奥**

当轮到我方发球时，尽量把球抛的很高，然后挥空球拍一下(右＋低球键或左＋低球键)，当球没被打中而落回到原地时马里奥会判我方得分！

注意:球拍不能挥得太早！否则失败。

——四川 石强

## GBA 马里奥赛车A

游戏推荐度:10 | 秘技实用度:——

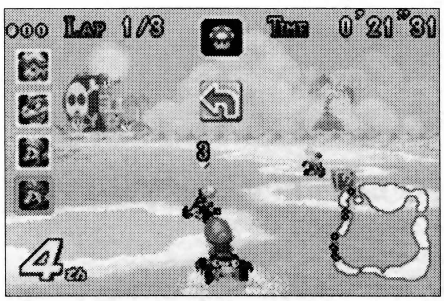
**●射出蕉皮**

吃了蕉皮以后，按住R键不放，蕉皮会跟在车后"拖"着走，可防范后部撞来的东西，这点大家都知道。接下来才精彩，在"拖"住蕉皮的情况下，按住上键紧紧的，再松开R键，蕉皮将直线射出，不是落在后方、是射在前方几米外，让哪个傻瓜来踩吧！

**●把龟壳像蕉皮一样留下**

和蕉皮一样，吃了"单个红龟壳"以后，按紧R键红龟壳会"拖"在后方。当前面无人的时候，是不是有些得物无用呢？教大家一个好办法，在"拖"红龟壳之时，和蕉皮相反——紧按住下键，再松开R键，这时红龟壳就会像蕉皮一样，留下在原地罗！再有哪个傻瓜在这时超过龟壳的话，让龟壳跟踪他吧！

——广东湛江 林荣侃




## PS 洛克人X5

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:——

**●洛克人隐蔽关卡选取法**

进入游戏后按"START"键，进入菜单选设定栏。把"O"换为"R2"，把"×"换为"R1"。然后退出菜单，通过起始关。(注:设定后"R1"为跳，"R1"为滑。)通过起始关后，按"R1"结束所有通话。在通话完后，再按一下就会出现另一个菜单选第二个选择，再选第一个。然后结束对话和介绍，待通话完后再重复一次，隐蔽关卡就出现了！不过隐蔽关卡出来后，大家就不能选择"E"作战了。

——云南 王顺涛

## GBA GTA

游戏推荐度:7 | 秘技实用度:——

**●特殊的比赛**

在金赛道第一名爆机后，会出现卡丁车占F1的赛车。选择卡丁车比赛，在第一圈没完时，按暂停后选择退出，并回到正常模式的比赛，就可用普通赛车与卡丁车比赛了。F1的情况也大致相同，就是需要取得第一名后，在出现比赛用时的画面NO，并回到正常模式，就可用普通车与F1比了。

**●最强密码**

KG－Q Y9DQ PT－4 BKBM

题外话：我的GTA是密码记录的版本，所以我写了一个金赛道第一名爆机后的密码。希望可以帮助一些也是密码记录，但却无力爆机的战友们！

——像云一样自由的WING

## GBA 恶魔城～白夜的协奏曲

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:——

**●快速抽鞭法**

利用前冲、后冲(R、L键)的攻击硬直取消。抽鞭后立即后冲抵消，此时便可立即抽鞭并立即前冲，如此反复成就快鞭大法。要注意点R、L键时要轻、快，使杰斯特一小退一小进，基本稳定在一个小范围内有规律快鞭。此法对付移动慢、HP高的敌人非常power。

**●超级三段跳**

得到"狮鹫之翼"后，按跳到最高处(起跳时应站立，不能提前跳)，再按A进行普通二段跳，此时又可按大跳一次(以后重复不能)。

——济南 曲龙飞

## GBA 黄金太阳1&2

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:——

**●记录复制大法**

由于这个系列具有GBA休眠功能，我们利用此功能施展"游戏存档移花接木"，将记录从一卡转另一卡，方法如下：

1、把存有宝贵记录的卡在GBA中运行；

2、将GBA转入休眠模式；

3、拔卡；

4、插入并运行另一盘卡(插入后同时按L＋R键)；

5、你会惊奇地发现游戏运行一切正常，SAVE，搞定！

理论上此法适应所有具有休眠功能的游戏。

——浙江 狄大卫＆朱小鹏

## PS2/GC 恐龙猎人3

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:——

**●超级密码一期奉献**

选关：进入密码输入选项，点入Enter Cheat，随后输入"SELLOUT"，即可在读取记录前选择全部14个关卡。

无敌：输入"EMERPUS"，即可在游戏中处于无敌状态，体力不减。但要注意，如果从悬崖落下还是会死亡的。

消失：输入"SLLEWGH"。

全武器：输入"TEXAS"。注意，每关可使用的武器不同，所以仅限当关中可使用的武器。

无限弹药：输入"MADMAN"。

——被恐龙猎的人 风林

## PS2 机动战士高达战记

游戏推荐度：8 | 秘技实用度：——

**●联邦军全 MS 入手方法**

[RX－75](钢坦克)：基础配置机体。

[RX－77－2]（钢加农二型）：完成联邦军 MISSION 3。

[RX－78－2]（高达二型）：完成联邦军前 10 个任务。

[RX－78－6](高达强化出力试验六型)：联邦军 MISSION 10 及 MISSION 11 取得 S 级判定，总和 S 级判定多于 6 个，使用 [RX－78－2] 出击 4 次以上，军衔在大佐以上。

[RX－78GP01](高达试作一号机)：联邦军任务全部取得 B 级以上判定，军衔在中佐以上。

[RX－78NT－1]（阿莱克斯)：联邦军 MISSION 13 取得 S 级判定，综合 S 级判定多于 7 个，军衔在中佐以上。

[RX－79BD－1](吉姆·蓝色宿命)：联邦军任务全部取得 B 级以上判定，军衔在中佐以上。

[RX－79(G)](陆战用高达)：联邦军 MISSION 5 取得 A 级以上判定。

[RX－79(G)Ez－8](陆战用高达强化型)：队长机使用 [RX－79(G)] 出击 4 次以上，并均取得 A 级以上判定。

[RGM－79](吉姆)：基础配置机体。

[RGM－79D](寒冷地带用吉姆)：联邦军任务 C 级判定达到一定数量。

[RGM－79(G)](陆战用吉姆)：完成联邦军 MISSION 2。

[RGM－79SP]（吉姆狙击改良特装二型）：完成联邦军 MISSION 7。

**●吉翁军全 MS 入手方法**

[MS－05B](扎古一型)：基本配置机体：

[MS－06J]（陆战用扎古二型）：基本配置机体。

[MS－06FZ](陆战用扎古二强化型)：完成吉翁军 MISSION 4。

[MS－06FS](卡鲁玛·扎比专用扎古二 FS 型)：完成吉翁军 MISSION 10，[MS－06J] 出击 3 次以上，军衔在少佐以上。

[MS－06S]（夏亚·阿兹纳布专用扎古二 S 型)：完成吉翁军 MISSION 10。

[MS－07B](老虎)：完成吉翁军 MISSION 2。

[MS－07B－3](老虎改良特装型)：军衔在大尉以上。

[MS－08TX(EXAM)](火焰魔神改良特装型)：吉翁军全部任务均取得 B 吉判定以上。

[MS－09](大魔)：完成吉翁军 MISSION 4。

[MS－09F](热带用大魔)：完成吉翁军 MISSION 10。

[MS－14G](陆战用勇士)：完成吉翁军 MISSION 10。

[MS－18E](京宝焚)：吉翁军全部任务均取得 S 级判定。

[MSM－03](魔蟹)：完成吉翁军 MISSION 2。

[MSM－03C]（高性能魔蟹)：完成吉翁军 MISSION 2。

[MSM－04](阿盖)：吉翁军 MISSION 4 取得 A 级以上判定。

[MSM－07](强蟹)：完成吉翁军 MISSION 9。

[MSM－07S](夏亚·阿兹纳布专用强蟹 S 型)：使用 [MS－06S] 出击 3 次以上，军衔在大佐以上。

[MSM－07E]（强蟹改良型)：完成吉翁军 MISSION 10。

[MSM－10]（佐克)：吉翁军 MISSION 10 取得 A 级以上判定。

[YMS－16M](扎美尔)：吉翁军 MISSION 14 取得 A 级以上判定，军衔在少佐以上。

——北京　星川明人

## GBA MR DRILLER ACE

游戏推荐度：10 | 秘技实用度：——

**●隐藏角色“ウサギ”**

只要将 ミッションドリラ 模式的 南极 版面通过，便可以选用隐藏角色“ウサギ，该角色可一下同时消去 3 列方块，颇强力。




**●培育模式的秘密**

在培育模式中培育出第 150 号“パクススム”以后，只要连续喂给它“光のミュ　スト　ン”，便可以培育出第 151——161 号的隐藏宠物，有风之克罗诺亚、三岛平八等等，都是 NAMCO 的当家角色。




——？？？

## PS2 荣誉勋章·前线

游戏推荐度：8 | 秘技实用度：——

**●更强的密码**

ENTREZVOUS 键入后，再键入 PORTECLEFS，然后进入 secret code！就可以启动所有的秘密模式了！爽吧？可惜最后的三个隐藏关只有子弹反弹有效……

——？？？

## GBA Rocket Power Dream Scheme

游戏推荐度：—— | 秘技实用度：——

**●选关密码**

2——4GWD！KL1　　3——MFKGTB！R

4——2V74BFDG　　5——YRCBK！67

6——?FXX6BLJ　　7——2L！DZHS8

8——HRB4KB4K　　9——V11RXB12

10——KSTKHRSN　　11——3SMWGP4F

12——R3！DRDPR　　13——6MWC56DT

14——2?LG2T7B　　15——5HWR15DB

16——WP3P93GJ　　17——74！DKZRG

18——！L7KWZLW　　19——4JYT56B3

(K7WR！KDL)是过完全关自选。

——辽宁沈阳　兰鹏

## GBA MR DRILLER ACE

游戏推荐度：10 | 秘技实用度：——

**●选关密码**

2——4－TMD　　3——41TMX

4——4ZTMD　　5——4ZTMJ

6——4Z－MJ　　7——LZ－CZ

(LZ－C9)是过完全关自选。

——辽宁沈阳　兰鹏

## GB 牧场物语 3

游戏推荐度：6 | 秘技实用度：——

**●木头的用途**

砍树墩会得到木头，木头的用途可能很多人并不知道，把木头扔在耕过的地上，会将耕过的土地变成没耕过，这在布置耕地形状上是很有用处的，另外，耕地时会得到钱，所以……可用此法赚钱(只要你愿意)；将木头扔在挖过的水渠上，可以使挖过的水渠变成没挖过的土地，用此法可在农田中围一个水池，或在水池中种水稻。

**●用不完的水壶**

用水壶浇水时，水壶中的水会用完，这时需跑到河边打水，很烦，其实只要按住 A 蓄力，水壶又可以浇水了（李洪志：我能用法轮大法将空壶产生水)。

**●提高牧草生长速度**

牧草是不需要浇水就可以生长的，但如果你在撒种前在土地上浇水(以后不必浇)，那么牧草的收割期会比没浇水提前一天。小麦应该同样适用(猜的)。

**●游戏中的 BUG**

选男主角时，可以让女主角去做喂动物或捡鸡蛋等工作，男主角需去检查，以便把漏下的工作补上，这时如果从牧场的后门进入，则女主角必定只会做一半的工作，因为女主角报告工作是在第一个房间。

——东北人在江南

## GBA 黄金太阳(美版)

游戏推荐度：7 | 秘技实用度：——

●赚钱大法

在 IMIL(就是 MIA 所在的镇)中第一个屋内可以找到 EMPTY BOTTLE；在完成 MERCURY LIGHTHOUSE 的攻略后，就可以用这个瓶子在 MERCURY LIGHTHOUSE 的门口流水处装满水。拿去 IMIL 卖，1500 一次；由于两地只有不到十秒的路程，所以用此方法来回多跑几趟，就很容易发家致富了。

——北京　红心之王

好消息：PS2 10000 型、15000 型、18000 型完美直读已到货 价格仅售 350 元

# 长沙火星电游总部

## 特惠价国庆佳节大酬宾

本公司总部设长沙，分部设广州，加盟店十二处，会员 1800 余人，拥有先进的维修设备和大学本科从业人员，创业八年，已成为全国知名，湖南独一的兼维修、培训、故障咨询于一体的专业服务中心。在此衷心感谢广大客户，同仁的支持与厚爱！火星人坦言：我们推崇诚信、实力、正当竞争原则，不故弄玄虚沾污电游界，显示世人皆浊、唯我独清，因为这正是人格低下，经营惨淡的自我暴露！请认准长沙"火星"。

PSTWO 3000 型 + 直读 + 原振手柄 1 个 + 大攻率电源 + AV 线 2250 元
PSTWO 3001 型 + 直读 + 原振手柄 1 个 + 大攻率电源 + AV 线 1980 元
PSTWO 3004、3007、3006 + 直读 + 原振 + 大攻率电源 + AV 线 2150 元
PSTWO 10000 型 10008(原配置 + 完美直读) 1600 元
Psone100、102、103B + 手柄(振动) + 电源 + AV 线 700 元保修半年
Psone100、102、103A + 原装振动手柄 + 电源 + AV 线 600 元保修三个月
XBOX + 微软直读普通版 2400 元 如果读 DVD 故事碟另加摇控器 280 元
XBOX + 微软直读限定版 2650 元

微软公司 XBOX 直读无须改机直接代换 150 元(任何 XBOX 对应
英国 XBOX 直读必须改机 23 条线 200 元(附图)
PSTWO 美赛亚直读 30000 型、35000 型、30006、30007、30001、39001、30004 都可以改直读，成功率百分之百无须任何引导直接放 CD、DVD 即可 350 元
(附送改机图及改机线)
NGC + 电源 + AV 线 + 原手柄 1500 元
SS 土星机 + AV 线 + 原装双手柄 + 电源 + 原装摇杆 + 碟 10 张 400 元
世嘉 MD 机 16 位机 + 双手柄 + 电源 90 元

软件：有 PS、SS、DC、1400 余种，单价 4 元，购 10 片以上 3 元，邮费 5 元，PSII、DVD 版 9 元/张，CD 版 4 元/张，如有问题一月包换，免回程邮费，免费索取节目单，自备回程信封、邮票。8 位，16 位卡，音乐卡通 VCD、DVD、彩色攻略、精品等均有价目表。

**GBA 卡 100%全新，如有问题一月包换**

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 恶魔城(中/日) | 56 元 | 俄罗斯方块 | 36 元 | 大富翁 | 36 元 | 拳皇 EX | 56 元 | 幻想水浒传 | 36 元 | 火焰文章(日) | 56 元 | 寂静岭 | 68 元 | 沙罗曼蛇 | 36 元 | 叮当 | 36 元 |
| 白夜协作曲(中/日) | 56 元 | 中文麻将 | 60 元 | 古惑狼 I、II | 56 元 | 光明力量 | 56 元 | 魔法假日 | 56 元 | 三国志(中/日) | 56 元 | 蜘蛛人 | 60 元 | GT 赛车 | 36 元 | X－滑板 | 38 元 |
| 黄金太阳 I(中/美/日) | 56 元 | 玛莉奥 I、II | 36 元 | 洛克人王 | 56 元 | 罪恶格斗 X | 56 元 | 哈利波特 | 56 元 | 大战略 II | 56 元 | 实况足球 V/VI | 56 元 | GTA | 45 元 | 钓鱼 | 38 元 |
| 黄金太阳 II | 120 元 | 泡泡龙 I、II | 36/42 元 | 超魔界村 R | 36 元 | 机械人大战 A(中) | 56 元 | 沉默遗迹 | 56 元 | 皇家骑士团 | 56 元 | NBA 蓝球 | 45 元 | VR 拉力 III | 36 元 | 心跳回忆 | 60 元 |
| 炸弹人红兰 | 56 元 | 超音鼠 | 56 元 | 七龙珠 | 56 元 | 机械人大战 R | 56 元 | 银河之星 | 56 元 | 中央大陆战记 | 56 元 | 足球特大号 | 65 元 | 怪兽公司 | 36 元 | 职业电单车 | 36 元 |
| 快打旋风 | 36 元 | 坏玛莉 | 56 元 | 街霸 II | 56 元 | 机战 R(中) | 70 元 | 怪兽之门 | 56 元 | 游戏王 4、5 | 56 元 | J 联盟足球 | 55 元 | 上海麻将 | 38 元 | 魔法封神 | 56 元 |
| 风之少年 I、II | 36 元 | 钻地小子 I、II | 56 元 | 铁拳 | 56 元 | 龙战士 1、2 | 36 元 | 火焰文章(中) | 65 元 | 游戏王 6 | 120 元 | F14 战斗机 | 36 元 | 死亡之屋 | 58 元 | 正邪协作曲 | 60 元 |

**DC 原版碟(批发电询)非廉价非复刻正版**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 世嘉拉力 2 | 50 元 |
| 索尼克 I | 35 元 | 樱花大战 III(限定版) | 150 元 | 空中霸王 | 50 元 |
| 格兰蒂亚 II | 50 元 | 电车 GO | 40 元 | 梦幻之星 2 | 120 元 |
| 机械人大战@ | 150 元 | 病血 | 50 元 | 樱花大战附照 | 40 元 |
| 索尼克 II 限定版(带金币) | 45 元 | 死亡密令 II | 50 元 | 古堡屠龙 | 50 元 |
| 刀魂 | 50 元 | 春雨曜日 | 45 元 | 剃刀战士 | 150 元 |
| 莎木 II(限定版) | 200 元 | 高达 | 50 元 | 神兽骑兵 | 50 元 |
| 心跳限定版(带记忆卡) | 100 元 | 株罗纪公园 | 45 元 | 波斯王子 | 20 元 |
| 炼金术士 I、II 代合集(限定版) | 100 元 | GT 赛车(2CD) | 100 元 | 超时空要塞 | 50 元 |

**PSII 原版**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 双星 | 150 元 | 实况足球 V 俱乐部 | 150 元 | 格兰蒂亚 II | 150 元 |
| 网球 | 150 元 | 实况六 | 400 元 | 卡通王国 | 120 元 |
| 太空战士 10(国际版) | 290 元 | 合金装备 | 330 元 | 街头涂鸦 | 150 元 |
| 太空战士 10(二手) | 240 元 | 王国之心 | 400 元 | 鬼武者 II(二手) | 230 元 |
| 鬼武者 I | 200 元 | SNK VS CAPCOM II | 150 元 | 基迫野望(二手) | 120 元 |
| 鬼武者 II | 330 元 | 恐龙危机 II(二手) | 120 元 | 野战兵团(二手) | 150 元 |
| 寂静岭 II | 300 元 | 异度传说 | 380 元 | 绝体绝命都市(二手) | 120 元 |
| 实况足球 5 终极版(二手) | 180 元 | 三国猛将传 | 320 元 | | |

**SS 原版**

| | |
|---|---|
| 异灵(8CD) | 300 元 |
| 没法退回的爱 | 40 元 |
| 侍魂(带原装加速卡) | 50 元 |

**NGC 原版**

| | |
|---|---|
| 生化危机 | 400 元 |
| 生化危机 0 | 150 元 |
| 明星大乱动 | 420 元 |
| 光明玛莉奥 | 420 元 |

配件不论多少邮费，每次 5 元，快件另加 10 元，配件均有专人测试，贴上"火星"标签为合格，如还有问题，一月凭签包换，免邮费。一次购维修配件 100 元以上者送维修资料一本(44 页)收工本费 10 元/本，单买 40 元/本。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| SS 组装手柄 | 10 | PS 震动枪/退镗枪/电机线 | 60/80/5 | PS 原装透镜绕阻一体化/电机 | 40/15 |
| SS 光头 JVC/三洋/AV 线 | 100/90 /10 | PS 原装鼠标/原装 AV 线/PDA | 35/10/100 | PS 保护电阻(无图像，声镜，无振动，记忆失灵) | 10 |
| SS 三洋/JVC 驱动板 | 70 | PS，Psone 组装/原装普通手柄 | 6/25 | PS 原装手柄插槽/光头托盘 | 60/12 导电胶:1 |
| SS 原装电影卡/内存/图像芯片 | 160/30/80 | PS，Psone 组装/原装震动手柄 | 25/25 | PS，Psone 中文金手指卡 | 25/50 |
| SS 原装光线枪/电源板/制转 | 50/30/30 | PS1M/2M/4M/8M 记忆卡 | 15/20/30/70 | PS 原装/组装电源板 | 35/25 |
| SS 原装摇杆/摇控大摇杆/解码 IC | 40/60/70 | PS 大/小格斗手柄 | 12/24 | PS/Psone 直读 IC | 25/30 |
| SS 原装手柄/导电胶/十字架 | 30/2/2 | Psone 原装/组装电源 | 35/25 | Psone 改机/免改机 VCD 卡 | 150/185 |
| SS/PS 两用街机大摇杆/记忆卡/记忆电池 | 50/75/8 | PS 光头支架/数据线/延长线 | 30/15/5 | PS/PS2 VGAbox 220 PS，PS2，NGC，xbox 四合一 VGAbox 250 | |
| SS1M/4M 加速卡/金手指 | 30/70/60 | PSC4977/C4507 场效应管/光头润滑油 | 20/8 | NGC 原装手柄/记忆卡/S 端子 | 170/95/25 |
| PS 光头翻新 | (效果跟全新光头相当)60 | PS 原装激光管/电容/物镜 | 15/5/10 | NGC 组装记忆卡/手柄/AV 线 | 35/50/20 |
| PS，Psone 翻新光头/全新光头(一个月包换) | 150/210 | PS 主电机/小电机/传动齿轮(8 件) | 15/20/15 | X－box 原装手柄/摇控器/VGA | 180/270/250 |
| PS，Psone 原装记忆卡/ Psone5.6 液晶屏 | 30/25/570 | PS 四分插/制转/S 端子线 | 35/22/10 | X－box 软件/直读 IC/AV 线 | 30/150/180 |
| PS 原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV 分插 | 120/5/20 | PS 光头驱动 IC BA5977FP/BA6398FP | 35 | GBA 夜光屏/电视接收器/电视转换器 | 380/480/450 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GBA 镜面/保护膜/保护套/可调荧光灯 | 5/5/7/18 | PS Ⅱ 原装 5.1 声道光纤线 | 85 | DC 原装光头/光头十座/组装手柄 | 90/140/25 |
| GBA 高效套充 200 毫安/600 毫安/1200 毫安 | 15/20/28 | PS Ⅱ 主板(坏)/横竖支架/发光管 | 250/10/40 | DC 原装手柄/原装枪/原装鼠标 | 45/80/30 |
| GBA 收音机/扩音器/耳机 | 20/30/10 | PS Ⅱ 全新原装光头/分量端子线 | 350/25 | DC 原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆 | 80/75 |
| GBA 白光灯/伸缩灯/摇杆(带屏幕) | 10/15/12 | PS Ⅱ 驱动 IC5815 6664 | 35 | DC2M/4M/原装记忆卡 | 22/25/60 |
| GBA 二头/四头对战线 | 8/12 | PS Ⅱ 风扇/手柄插槽/原装电源板 | 50/80/250 | DC 原装振动包/组装振动包 | 60/20 |
| GBA 卡记忆电池 | 10 | PS2 电源 90W/200W/250W 铁盒 | 30/50/90 | DC 原装 AV 线/S 端子线/上网卡 | 10/12/50 |
| GBA 布包/卡盒/放大镜 | 10/2/12 | PS2 原装支架/太 10 支架 | 40/35 | DC 制转/完美 VGA/原装电源板 | 25/45/45 |
| 太空战士项链/腰表/男、女单表 | 15/50/45 | PS2 原装/组装摇控器/数据线 | 160/30/35 | DC 光头数据线/驱动开关/手柄插槽 | 10/10/50 |
| 太空战士火机/夜光链/情侣表 | 15/10/90 | PS2 原装/组装光线枪 | 140/100 | DC 手柄延长线/导电胶/光头托盘 | 5/2/20 |
| 合金装备情侣表/太 10 烟盒 + 火机 | 80/35 | PS2GT Ⅱ 方向盘/力反馈方向盘 | 150/240 | DC VCD 摇控器/VCDMP3 播放器 | 90/10 |
| 太 10 项链 + 戒指 + 匙扣/手链/超音鼠匙扣 | 20/10/5 | PS2 原装分量线/原装 S 端子线/组装 S 端子线 | 210/180/20 | DC 电源/原装光头驱动板/保护电阻 | 15/50/10 |
| PS Ⅱ 原装全新手柄/组装手柄/四分插 | 120/30/60 | PS2 复位出仓信号线/VR4 原装摇杆 | 40/200 | DC 图像驱动芯片 (6145，6258) 150 DC 金手指卡/ 风扇 | |
| PS Ⅱ 原装 8M 日版/美版记忆卡 | 150/130 | PS2 原装全新光头/二手光头 | 380/200 | 45/30 光头驱动片(BA5686) 20 DC 主板(坏)I(齐全) | 180 |

**维修** 维修 SS、PS、DC、GB、GBA 及 PS Ⅱ 等主机及重要配件、各种光头，任何故障，均能修好，保质四个月，价格合理，凡外地寄修者，随机赠送资维修资料(32 开 × 44 页)一本，收工本费 10 元。另承接大型街机、手指指、枪机、跳舞机维修和更新换代等业务。收费低于业界低于标准。

广州分店批发电话(不对外零售及邮购)电话：020－81291251 交行帐号：40551270710166109 户名：李宗雨 联系人：李先生 霞小姐
火星电游总部地址：湖南省长沙市解放东路 28 号 邮编：410001 联系人：李先生 吴小姐 邮购查询：吴小姐，李小姐
汇款帐号：建行 4367422926780052622 工行 1901600008644358 交行 60102850649473206 收款人：李宗文
新开业务：租用各类主机，收费标准电询或面议。邮购人请把地址、姓名、邮编写正确，二周未收到邮件请来电咨询。

GBA 各类合卡(58 元～138 元)

# 上海王子游戏

DC 原版盘 30 元起

邮购(收款)地址：上海市新昌路 448 号 收款人：鲁薇 邮编：200003 邮购热线：021－63590463

| 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 | 品名 | 价格/邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2 主机(直读) | 2180/30 | NGC 主机 | 1480/30 | X－BOX 主机(直读) | 2280/30 | GBA 主机(港) | 520/20 |
| PS2 等量线(原) | 250/10 | NGC 遥控手柄(原) | 350/20 | X－BOX 原装手柄 | 280/10 | GBA 写卡器(EZ－128M) | 680/10 |
| PS2 D 段子线(原) | 290/10 | NGC 分量线(原) | 290/10 | X－BOX 专用电源 | 150/10 | GBA 北通写卡器(128M) | 580/20 |
| PS2 遥控器(原) | 198/10 | NGC S 线(原) | 220/10 | X－BOX 用 PS2 手柄转换器 | 120/10 | GBA 原装充电器 | 380/10 |
| PS2 四分尺(原) | 250/10 | NGC AV 线(原) | 180/10 | AV 转换器 | 35/10 | GBA 原装电源 | 180/10 |
| PS2 VGBOX(原) | 350/10 | NGC 与 GBA 连接线 | 45/10 | SONYNI 录放机 | 2380/30 | GBA 原装保护罩 | 68/10 |
| PS2 S 线(原/组) | 190/68/10 | PSone 主机(全套) | 630/20 | SONYR909 录放机 | 1780/30 | GBA 原装对打线 | 150/10 |
| DC 二手主机(全套) | 480/30 | PSone 液晶屏(原) | 690/10 | 健伍超薄单放机 | 1190/20 | GBA 原装贴膜 | 58/10 |
| DCVGA(全对应) | 85/10 | PSone 原装记录卡 | 38/10 | NGP 二手彩机(送卡) | 290/20 | GBA 3 合 1 摇杆 | 38/10 |
| DC 专用制转 | 45/10 | PSone/PC 二用舞毯 | 58/10 | GB 二手彩机(送 2 卡) | 320/20 | GBA 2 合 1 放大镜 | 28/10 |
| DC 二手原装手柄 | 50/10 | PSone/PC 二用手柄(双) | 38/10 | GB 二用充电器 | 29/10 | WS 彩机(新) | 380/10 |
| DC4M 记录卡 | 35/10 | PS 二手机(全套) | 420/10 | GB 二用音箱 | 18/10 | WS 二手彩机(送彩卡) | 380/10 |

以下游戏邮费 10 元/件，三件以上免邮费，王子有专业维修人员为您维修保养，改装 PS2、NGC、XBOX、DC、PS 等游戏机，立等可取，价格合理。

| 品种 | 价格 | 品种 | 价格 | 品种 | 价格 | 品种 | 价格 | 品种 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2 格兰蒂亚 2 | 190 | NGC NBA 蓝球 | 480 | DC 特大号一代 | 150 | GBA 亿万富翁 | 85 | GBA 龙骑士二代 | 68 |
| PS2 三国志战机 | 190 | NGC 拳王对街霸 2 | 390 | DC 高达战线 | 80 | GBA 人生游戏 | 85 | GBA 迪斯尼海洋 | 68 |
| PS2 生与死 | 270 | NGC ピクシン | 480 | DC 街霸对拳王 | 290 | GBA 封神魔法 | 85 | GBA 四国战机 | 68 |
| PS2 英雄谭 2 | 270 | NGC 赛艇 | 190 | WSC 太空战士四代 | 220 | GBA 火腿太郎 | 95 | GBA 大坦克 | 75 |
| PS2 暗云 | 270 | DC 莎木 2(限定版) | 280 | WSC 太空战士二代 | 390 | GBA 动物制造厂 | 85 | GBA 风之克罗蒂亚 2 | 75 |
| PS2 MOTOGP2 | 290 | DC 樱花大战 3 | 120 | WSC 太空战士一代 | 350 | GBA 七龙珠 | 85 | GBA 拉力 3 赛车 | 75 |
| PS2 机甲兵团 | 290 | DC 数码宝贝(送记录卡) | 150 | WSC 宇宙战舰 | 190 | GBA 托尼滑板 | 85 | GBA 坏玛丽 3 | 75 |
| PS2 鬼武者 2 | 390 | DC 赛艇 | 80 | WS 格斗怪物 | 50 | GBA 大兵 | 85 | GBAGT2 | 75 |
| PS2 太 10 国际版 | 390 | DC 暗黑灵魂 | 80 | GBA 黄金太阳一代中文 | 85 | GBA 拿破仑 | 85 | GBAK－1 摔跤 | 75 |
| PS2 王国天使 | 480 | DC 刀魂 | 80 | GBA 光明之魂中文 | 85 | GBA 蚂蚁战士 | 85 | GBA 棒球 | 75 |
| NGC 生化危机(带记录卡) | 430/10 | DC 音速 2(限定版) | 80 | GBA 挖泥先生二代 | 85 | GBA 机器猫叮当 | 85 | GBA 鬼屋魔影 | 75 |
| NGC 阳光玛丽 | 450 | DC 滑雪 | 80 | GBA 魔界村 | 78 | GBA 游戏王 5 | 85 | GBA 俄罗斯方块 | 75 |
| NGC 沙堆排球 | 440 | DC 机器人大战 X | 80 | GBA 麻将中文版 | 85 | GBA 大富翁 | 68 | GBA 大战略 | 75 |
| NGCFIFA2002 足球 | 390 | DC 格兰蒂亚 2 | 80 | GBA 恶魔城二代 | 80 | GBA 玩具军人 | 68 | GBA 鬼屋弹子机 | 75 |
| NGCVR 射手 3 | 470 | DC 钓鱼 | 78 | GBA 王子网球 | 85 | GBA 恐龙战队 | 68 | GBA 恐怖惊魂夜 | 158 |
| | | DC 超时空要塞 | 90 | GBA 女子网球 | 85 | GBA Q 版赛车 | 68 | GBA 黄金太阳 2 合集 | 158 |

王子为您从日本订购 PS2、NGC、DC、PS、GBA、WSC、GB 等各种原装配件及游戏，欢迎订购或来电咨询。

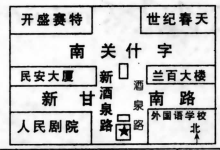
上海王子游戏精品店
地址：上海市新昌路 448 号(新闸路向南 100 米)
公交 15 路、21 路、19 路、939 路、136 路、801 路，均可到达
地铁一号线：新闸路站下，新昌路出口
电话：021－63590464 营业时间：10:00～18:30(节假日照常营业全年无休)

上海王子川北店
地址：虹口区东宝兴路 239 号 (四川北路口)
公交 18 路、21 路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话：021－63246365
营业时间：10:00～20:30(节假日照常营业)

高价回收，贴换 PS2、PS、DC、NGC、XBOX、WSC、NGP、GBA 主机及各类卡带，欢迎来店估价，本店以诚信为主。

6年的风风雨雨
6年的电玩生涯
6年的热情服务
交汇出我们可靠信誉保证!!!

# 兰州宏远游戏精品邮购价目表




敬告:现因游戏市场的多变复杂,我店为了更好的保证广大玩友的切身利益不受蒙骗,特实行所有主机保修一年,终生维修,七天到货的服务宗旨,让您随时感受我们的热情服务!

便宜≠真实　　昂贵≠质量　　售后信誉才是可靠保证!

保修一年——买的放心　　终生维修——用的称心

## 精品套机　快件邮费50元/套,GB套机30元/套

| | |
|---|---|
| 套机1:PS Ⅱ 30000型原装主机+完美直读(不用引盘,兼容PS Ⅰ,全区DVD)+双专用震柄+原装8M记忆卡+专用大电源+原装支架+游戏(任选十款) | 2700 |
| 套机2:PS Ⅱ 30006R型原装主机+完美直读+(不用引盘,兼容PS Ⅰ,全区DVD)+双专用震柄+原装8M记忆卡+原装支架+游戏(任选十款) | 2600 |
| 套机3:PS Ⅱ 30007R型原装主机+完美直读(不用引盘,兼容PS Ⅰ,全区DVD)+双专用震柄+原装8M记忆卡+专用大电源+原装支架+游戏(任选十款) | 2650 |
| 套机4:PSone原装主机+双专用震柄+专用记忆卡+专用电源+游戏(任选十款) | 680 |
| 套机5:GBA原装主机+专用充电器一套+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘) | 580 |
| 套机6:GBC彩色原装主机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘) | 460 |
| 套机7:GBP超薄原装主机+笔式充电器+皮套+屏贴+游戏卡(任选一盘) | 320 |
| 套机8:GB厚机+专用电源+放大镜+皮套+游戏卡(任选一盘) | 260 |
| 套机9:DC美版/欧版A版原装主机+双手柄+4M记忆卡+双震动卡+游戏(任选十款) | 880 |
| 套机10:XBOX日版原装主机+直读+双手柄+变压器+记忆卡+游戏(任选五款) | 2650 |
| 套机11:NGC原装主机+双手柄+变压器+记忆卡+正版盘(任选一款) | 2150 |

## 原装单机　快件邮费40元/台、GB套机20元/台

| | |
|---|---|
| PS Ⅱ 30000/30006R/30007R原配机+手柄 | 1800/1750/1700 |
| PSone100/102原配机+手柄 | 550/560 |
| DC美版/欧版A版原装主机+手柄 | 680/670 |
| GB厚/薄/彩/GBA原配机(颜色齐全) | 160/210/390/480 |
| NGC/XBOX原配机+手柄 | 1600/2400 |

## 游戏周边　快件邮费一律10元(不限量)

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS Ⅱ原装/组装震动手柄 | 130/45 | PS1M/2M记忆卡 | 10/20 | | 105/25/30 | GB镜面 | 6 |
| PS Ⅱ原装8M记忆卡 | 180 | PS手柄延长线 | 10 | DC组装震动卡 | 20 | GBA充电器 | 20 |
| PS Ⅱ专用电源 | 35 | PS/DC制转 | 25/30 | DC原装/组装手柄 | 85/30 | GBA镜面/贴膜 | 8 |
| PS Ⅱ原装四分叉 | 110 | DC键盘/鼠标 | 80/50 | GB火牛 | 8 | GBA2头/4头对战线 | 8/10 |
| PSone原装/组装震动手柄 | 75/35 | DC VGA | 35 | GB笔式充电器 | 20 | GBA小摇杆 | 8 |
| PSone组装手柄 | 6 | DC原装/2M/4M记忆卡 | | GB2头/4头对战线 | 6/8 | GBA包 | 12 |

## 二手主机　快件邮费40元/套、GB套机20元/套

| | |
|---|---|
| 九成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏 | 500 |
| 八成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏 | 450 |
| 七成新PS7500/7501/9002原装主机+双震动手柄+记忆卡+电源+直转+数款游戏 | 380 |
| 八成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏 | 380/410 |
| 七成新SS原装主机三洋光头/JVC光头+双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+数款游戏 | 300/350 |
| 九成新日/美/欧版DC原装主机+双手柄+4M记忆卡+震动卡+数款游戏 | 550/580/450 |
| GBA/GBC/GBP原装主机+游戏卡 | 400/300/120 |

## 其它产品　快件邮费15元

| | |
|---|---|
| GBA烧录机+128M烧录卡 | 560 |
| GB烧录机+64M烧录卡 | 380 |
| GB金手指 | 90 |
| GBA金手指 | 130 |
| GBA电视转接线 | 550 |
| PSone原装显示器 | 1200 |
| DC加重大摇杆 | 90 |

MP3+CD+VCD多功能随声听:液晶显示,款式新颖,携带方便,40秒防震,45小时连续播放,随机赠送遥控器、线控、耳机、电源、AV线、口香糖电池两节(三个月内包换,一年保修)。450元/套(免邮费)

数码微型监控器:随意安装,隐藏方便,可接电脑。显示彩色、黑白两种。250元/套(彩) 150元/套(黑白)

## PS Ⅱ仿正版碟(带说明书,做工精细)35元/张　快件邮费一律10元(不限量)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 001最终幻想X | 006真·三国无双2 | 011合金装备X | 016GT3 | 021保镖 | 026马可西母 |
| 002决战Ⅱ | 007ICO(中文版) | 012格兰蒂亚Ⅱ | 017零 | 022罪恶工具X | 027绝体绝命都市 |
| 003三国战记 | 008鬼泣 | 013寂静岭Ⅱ | 018高达0079 | 023风之少年 | 028魔剑 |
| 004联邦VS吉翁DX | 009鬼武者2 | 014实况6 | 019装甲核心3 | 024英雄谭2 | 029东尼滑板3 |
| 005皇牌空战4 | 010机器人大战 | 015维罗尼卡 | 020王国之心 | 025异度传说 | 030恐惧 |

## GBA卡　快件邮费一盘5元,两盘以上均10元

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 机战R | 65 | 快打旋风 | 45 | 恶魔城-白夜协奏曲 | 70 | 机战A(中) | 65 | 风之少年 | 45 | 罪恶工具X | 60 |
| 马里奥1/2 | 45 | 龙骑士 | 45 | 魔法假期 | 60 | 马莉奥赛车 | 45 | 实况2002 | 65 | 七龙珠 | 65 |
| Z.O.E | 45 | 学校创造 | 65 | 游戏王5/6/7 | 60/120/140 | 拳皇EX | 60 | GT1/2 | 60/65 | 幻想水浒传 | 45 |
| 蜘蛛侠 | 65 | 黄金太阳(中/日) | 75/65 | 特鲁尼克大冒险2 | 60 | 洛克人EXE2 | 60 | 火焰纹章 | 65 | 古惑狼 | 60 |
| VR拉力3 | 45 | 恶魔城(中/日) | 60/45 | 索尼克 | 60 | 铁拳A | 60 | 天使之翼 | 65 | 街霸ZERO3 | 65 |
| 光明之魂 | 70 | 黄金太阳2 | 140 | 纯情房东俏房客 | 70 | 大战略 | 65 | 心跳回忆 | 85 | 信长野望 | 60 |

各种高达模型、人物玩偶、游戏攻略、GB卡、PS碟/DC碟(3元)、PS2碟(5元/10元/15元)、XBOX碟(40元)目录来函免费索取

汇款、通信、寄货地址:兰州市中央广场邮局1006信箱　收款人:兰州宏远电玩　邮编:730030　邮购、咨询、售后:0931-4660157　经理投诉:13893282077
店址:乘31、71、102中山林站下车,外国语学校斜对面　营业时间:早9:00-晚19:00(节假日不休息)

注意:请玩友在汇款时一定要写清所购物品及详细地址!!　　高价回收各种二手机,价格请来电咨询,并可贴换新机!

---

# 安徽四海电玩销售维修中心

**★全新PS Ⅱ原装主机(电源+手柄+DVD完美直读) 1780元**

**★全新PSone主机(电源+AV线+手柄) 548元**

**★全新DC主机(手柄+电源+AV线) 648元**

**特价销售(数量有限,欲购从速)**

PS主机,9成新(双手柄+电源+AV线) 398元

SS主机,9成新(双手柄+电源+AV线) 298元

**游戏机专用便携式液晶彩显(真彩无残像);**

**五寸 280元**
**七寸超薄 380元**

**特价GB以旧换新**
**GB薄机+180元=GBC彩机**
**GBC+220元=GBA彩机**

**全新原装索尼光头,特价198元,(三月包换,原保终身)**

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件包换。欢迎来电、来信,索取SS、PS、DC、PS2碟、动画VCD、GB、GBA卡带及所有软件价目,来信请附回邮信封及邮票。

**★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。**

电话:0551-2624198　2647581　　邮编:230061
汇款地址:合肥市安庆路162号　　收款人:陈志强
淮南联锁店地址:洞山军分区路国兵电玩　　联系人:胡学兵

---

邮购精修 **长沙火炬电子** 实话实惠

地址:长沙市解放东路22号,邮编:410001,电话:0731-4156067,超过二周未收到货请电询。
汇款:邮局或银行。建行:4367422926170020122,交行:60142840646677708,闵炼南

主机:PS2、GC、XB、GBA、PSone、DC,保修5个月,终身维修;绝不换光头、手柄,价平。PS2、XB现场加直读。
维修:PS2、GC、XB、GBA、PSone、DC、PS、SS、GBC,8年专修经验,用新配件,收费低,保质3个月。

回收:PS、PSone、PS2、XB、GC、DC、GBA或贴换。
邮费:GBA10元,其它主机20元,GBA卡,配件,软件,攻略每次邮费5元。随主机购物不另收邮费,廉价软件超过10张免邮费,所有快件各加10元。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA卡:毁灭 | 57 | 上海麻将 | 40 | 罪恶格斗X | 57 | 银河之星 | 57 | 死亡弹珠台 | 60 |
| 恶魔城中、日 | 60/58 | 职业麻将 | 57 | 火爆摔角Ⅰ、Ⅱ | 55/118 | 机器人GX | 61 | 祝福的钟声 | 67 |
| 白夜协奏中、日 | 62/57 | 大富翁 | 40 | 怀旧街机合集 | 48 | 特鲁尼克 | 57 | 美少女学院 | 60 |
| 炸弹人红、兰 | 57 | 古惑狼 | 57 | 魔法封神 | 57 | 武士进化 | 72 | 正邪幻想曲 | 58 |
| 快打旋风 | 37 | 洛克人Z | 57 | 黄金太阳中英 | 60/57 | 换装迷宫Ⅱ | 70 | 机械化军队 | 57 |
| 风之少年Ⅰ、Ⅱ | 39 | 伍佑卫门 | 39 | 黄金太阳Ⅱ | 119 | 炸弹人RPG | 38 | NBA | 50 |
| 俄罗斯方块 | 45 | 超魔界村R | 40 | 光明之魂中、日 | 62/57 | 火焰文章 | 57 | 天使之翼 | 55 |
| 玛莉奥Ⅰ、Ⅱ | 37 | 羊之心情 | 52 | 机战A中、日 | 57/56 | 三国志中、日 | 60/56 | 胜利11人A | 57 |
| 超级泡泡龙 | 39 | 米奇明妮冒险 | 45 | 机战T、C、R | 57/60 | 信长野望 | 56 | F14战机 | 39 |
| 索尼克 | 55 | 七龙珠 | 60 | 幻想水浒传 | 40 | 大战略Ⅱ | 55 | 沙罗曼蛇 | 39 |
| 绿色兵团 | 40 | 洛克人与佛特 | 57 | 洛克人Ⅰ、Ⅱ | 57 | 皇家骑士团 | 57 | GT Ⅰ、Ⅱ | 36/58 |
| 坏玛莉 | 55 | 玛莉耀奇岛 | 70 | 魔法假日 | 56 | 游戏王Ⅳ、Ⅴ | 57 | GTA | 57 |
| 彩虹六号 | 55 | 街霸Ⅱ | 57 | 哈利波特 | 59 | 游戏王Ⅵ、Ⅶ | 119 | 玛莉赛车 | 40 |
| 钻地小子Ⅰ、Ⅱ | 39/57 | 铁拳 | 57 | 沉默遗迹 | 56 | 寂静岭 | 67 | V拉力Ⅲ | 40 |
| 东尼滑板Ⅱ | 58 | 拳皇EX | 57 | 龙战士Ⅰ、Ⅱ | 39 | 幽灵陷阱 | 61 | 越野拉力赛 | 57 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| PSone原振手柄A、H型,组装手柄,导电胶 | 56/78/7/1、2 | DC组装手柄,2、4M记忆卡,振动卡 | 30/28/32/25 |
| PSone原装新光头保修5个月,原、组电源 | 212/40/30 | 光头电机,数据线,驱动板,驱动IC | 25/10/80/20 |
| 1M记忆卡,改机,免改机VCD | 12/160/190 | 原AV线,组S线,手柄延长线,驱动开关 | 15/15/6/10 |
| 制转,四分插,金手指卡,AV分叉三组 | 20/40/26/24 | 制转,全兼容VGA,33/56K Modem | 30/55/50/70 |
| 原、组装AV线,S线,手柄延长线 | 15/8/10/5 | 原装飞行+格斗摇杆,电源板,记忆卡 | 95/70/60 |
| PS、DC、SS电源,90,150,200W电源 | 15/30/32/50 | SS原装新光头JVC,三洋,驱动板 | 100/90/80 |
| 原装新激光管,物镜,光头顶帽,油 | 25/15/15/10 | 直读IC,制转,4M加速卡,AV线 | 75/30/75/10 |
| 光头支架,电机,齿轮,保护电阻 | 55/10/20/10 | 8M记忆卡,手柄,导电胶,十字架 | 75/12/2/2 |
| 光头数据线,延长线,电机线,驱动IC | 20/5/5/40 | GBA屏幕盖,摇杆,2、4头连机线 | 10/12/10/12 |
| 直读IC含PSone,原、组电源板,二手光头 | 30/55/35/95 | 高效充电器,可调荧光灯,贴膜,镜面 | 22/20/5/5 |
| PS2原装新光头保修5个月,手柄,组S线 | 380/130/10 | 64M对录器带卡,手包,护套,卡盒 | 300/15/7/2 |
| 原装8M记忆卡索尼,授权,横竖支架 | 168/135/40 | 电视接收器,中文金手指,耳机,扣带 | 450/128/7/5 |
| 原、组装遥控器,原、组分量线 | 180/32/230/24 | 烧录器带卡:北通128、EZFLASH128、256M | 510/590/1020 |
| 5.1声道光纤线,四分插,竖支架,制转 | 96/65/15/35 | GC原装新手柄,记忆卡,组装S线,VGA | 180/94/22/240 |
| 光头数据线,复位出仓信号线,对战线 | 40/40/28 | XB直读IC,原装新手柄,遥控器 | 300/260/270 |
| 直读IC,3万5、3万、01、03、04、06、07,39001,VGA | 320/230 | 太10+情侣表,男、女表,顶链3合1 | 95/45/20 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 正版:刀魂 | 50 | 格兰蒂亚Ⅱ | 58 | 钓鱼 | 60 | 超时空要塞Ⅲ | 46 | 异度传说 | 400 |
| 限定索尼克Ⅱ | 45 | 樱花大战Ⅲ | 196 | 机战α,高达 | 60 | 世嘉拉力Ⅱ | 66 | 装甲核心Ⅲ | 380 |
| 限定版莎木Ⅱ | 196 | 限定版心跳 | 95 | 恐怖公园 | 52 | 鬼泣,太10 | 350/300 | 王国之心 | 400 |

**GBA攻略　每本14元**
黄金太阳Ⅰ、Ⅱ,天使之翼,光明之魂,洛克人Z,皇家骑士团,火焰文章,沉默遗迹,幻想水浒传,银河之星,白夜协奏曲,魔法假日,机战A、R,龙战士1+2,玛莉Ⅰ、Ⅱ,洛克人与佛特,游戏王5、6、7

**DC攻略　每本15元**
生化外传,樱花Ⅲ、Ⅳ,恐怖公园,金手指书,猎头者,莎木Ⅰ、Ⅱ,阿卡迪亚

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 鬼武者Ⅰ,Ⅱ | 15 | 王国之心鬼泣 | 15 | 永恒传说 | 28 |
| 国际太10,大本 | 15/32 | 创造球会2002 | 16 | 太空战士8,9 | 22/10 |
| 合金装备Ⅱ | 26 | 寂静岭,GT Ⅲ | 16 | 鬼屋魔影四 | 15 |
| 荒野兵器Ⅲ | 15 | 机械人大战 | 16 | 恶魔城Ⅰ,Ⅱ | 17 |
| 异度传说,零 | 15 | 幻想水浒Ⅲ | 15 | 寄生1+2,寂静岭 | 18/15 |
| 绝命绝体 | 15 | 基连野望 | 15 | 恐怖1+2,纹章 | 16 |
| ICO,实况六 | 12/15 | 生化1+2,生化3 | 20 | 恐龙1+2,古墓Ⅴ | 15 |
| 三国无双Ⅱ | 16 | 生化2+3,勇者7 | 18 | 大本金手指 | 22 |

北通 GBA游戏周边 部分列举

GBA GAME ACCESSORY

BETOP 北通产品

华夏金秋 团圆北通



拥有北通 游戏更轻松

聪明卡 给聪明的玩家

## 最佳论坛会员暨征文评选活动

北通电子有限公司

**评选内容**

1. 使用北通（BETOP）游戏外设的心得、小技巧和建议
2. 优秀的模拟器介绍或指导其它好玩的东东
3. 能积极解决其他论坛会员的困难
4. 好的游戏解决方案或外设新构想新思路
5. 客观评价游戏外设市场风云的文章
6. 积极介绍新的、热门的游戏及相关攻略、秘笈等
7. 文章题目：《我心目中的北通》

**奖品**

1. 一等奖1名，奖品：聪明卡套装、方向盘II、野牛III各一套
2. 二等奖2名，奖品：聪明卡套装或（方向盘II+野牛III）任选一套
3. 三等奖3名，奖品：方向盘II或（紫星+野牛III）任选一套
4. 入围奖10名，奖品：野牛III一个
5. 优秀奖30名，奖品：紫星或双紫星一个

另：一二三等奖获奖者将成为北通公司的"新品评测员"，免费试用北通的最新产品并优先考虑应征北通论坛斑竹资格




**入选要求**

**投稿说明**

此次活动北通公司保留完全解释权

网站论坛：www.betop-cn.com(可直接输入"北通"或"betop")

邮寄稿件：广州市天河区龙口东路5号龙晖大厦1110# 邮编（510635）






# 四狂神传说

责编:HALO 主角男
文:鱼骨头

**GBA** 厂商:TAITO 发售:2002 年 4 月 25 日 类型:RPG

## ■パ－セライトの街

イジュ刚一起床,就叫(推)醒了トーム,因为他和トーム今天要参加ハンタ－的考试。

刚一出门,トーム说他要先去找町长,一会儿会和イジュ在城里汇合。和下面的老爷爷说完话就可以自由移动了。若此时回家,会在トーム的床旁发现一只史莱姆,原来它是炼金术师,并且教给イジュ一样炼金合成的方法。以后他还会以其他的样子出现,每找到他一次,都会教给イジュ一样炼金合成的方法,多注意观察。

街中的草、罐子之类的东西都是能砍的,而且还有可能获得物品和金钱。搜刮干净之后就可以从西面来到パ－セライトの城。

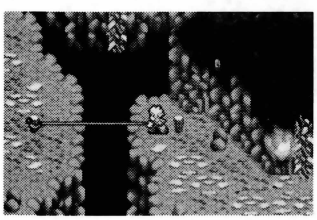
## ■パ－セライトの城

刚一进城,トーム还是比イジュ先到了,之后トーム加入队伍。和考官对话,就可以接受ハンタ－试炼的考题了。内容是到城左下的ルキ－の洞窟读石棺上的文字,然后汇报回来。这时可以改变姓名(イジュ是默认的)和衣服的颜色(为什么眼睛也会变颜色,难道是有色的隐形眼镜?汗～～),并且给イジュ一本图鉴。

## ■ルキ－の洞窟

洞窟中有一些小谜题,都比较简单,比如消灭屋子中所有的敌人、举起罐子压住机关之类的。最后在一个宝箱中发现せキひのかけら。然后来到洞窟中的石碑处,使用せキひのかけら读解石碑。

进入后面的门,首先推砖块进入被砖块包围的入口,后面的房间用木桶和罐子压住机关能打开一扇门,里面有宝箱。走下面的入口,到木桩子前トーム会提示更换角色(L键),トーム可以扔出绳子,利用木桩到达对面一路前进,来到一条死路,砍开草丛发现一个地洞,不要犹豫,跳下去。



到洞窟的最深处终于发现了石棺,石棺里竟然是一只怪兽,干掉它。之后红颜色的字一定要记住,因为一会国王要考这个,然后才能得到认证。

## ■パ－セライトの城

回到パ－セライトの城马上就会被带去见国王,果然要通过国王的最终认证,依次按"太古の都、さめる时、あらわれん"的顺序选就可以得到国王认证的ハンタ－资格了。然后トーム会提议去グルベリック的古の洞窟探险。

## ■通往王国的道路

从パ－セライトの街下面出去,路上的机关非常简单。不幸的是快到グルベリック的时候,发现路被蜘蛛网拦住了,果然在附近发现了一个蜘蛛洞。进去后发现竟然是一只大蜘蛛,杀死它挡路的蜘蛛网就消失了,这样就可以去グルベリック了。

## ■グルベリックの街－カネアマ－ル家

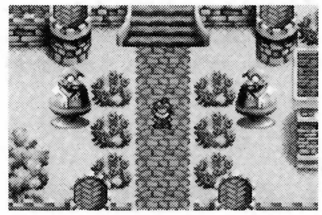
在学校中能找到炼金术师。一直往后走,冒险者的大本营就设立在这里,这里出现了好多新的设施。不一会トーム说要去找人,然后就暂时离开了。这时去トーム爷爷的家能看到トーム和爷爷正在吵架。トーム一会儿就会回到队伍,然后去西面的古の洞窟,这里右下角的人是炼金术师。但是智力暂时还不能进去,只有先回街道。刚回来就发现街中发生了偷窃的事件,イジュ决定帮那个女子追回东西,而トーム先送那女子去了旅馆。

イジュ一直追着那个窃贼跑,追到海贼船前那个窃贼竟然消失了,回旅馆找到トーム和那个女子,这时会有人来一起商量进入海贼船的办法,因为被盗的东西非常重要。这种事当然还是交给有ハンタ－资格的イジュ和トーム去做就可以了。一番交涉之后トーム想要钱的念头取消了,因为丢的是月のふうもん石和黄色のかいどく石……




2人成功上了海贼船,但是在船上不能被发现,不然会强行下船。从右边下去,听船长说其中一样现在在镇长手里,而且正准备拍卖。一直往前走,最终找到了黄色のかいどく石。回到旅馆,得知进入拍卖会就必须先得到会员卷。正当大家觉得无助的时候,在酒场碰见了美丽的舞女マリン和镇长的儿子。那个傻小子看上了マリン,要イジュ和トーム帮他去买东西送给マリン。

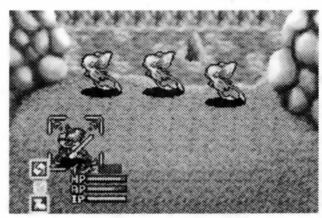
回到パ－セライトの街找到最初和イジュ说话的老爷爷花 50G 买下一朵花。回去后还要帮那个傻小子送过去,最过分的是还要帮他送情书,トーム实在忍无可忍暂时离开了。上楼向マリン说明了原由,不一会会员证就被骗了过来。カネアマール家(カネアマール很自恋,看外面的塑像……参加拍卖之前,ルビウス会赶来给イジュ 500G,最后终于把月のふうもん石买了回来。这时古の洞窟可以进入了。



出来后,ルビウス要イジュ送她去カルナック的导きの塔,イジュ爽快的答应了。不过要去カルナック必须要通过メラの火山。

## ■メラの火山

一路向上走,路比较单一。走到山顶发生了山崩,一块巨石挡住了回去的路,而前面的桥也断了。四处转转,发现草丛后面有一个地洞,跳下去。此处只有一个难点,就是有一个房间的门要打倒所有怪物才能打开,而且路只能走一次,先向左走,然后岔口向右,最后绕回来就可以了。走到最后,看到了这里的 3 个敌人,打倒它们后,从后面的山洞出去就能到桥对面了。



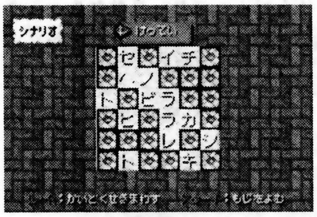
## ■カルナック

从村子出来,ルビウス会晕倒,这时一个女孩子出现将她带到自己家,谈话中得知女孩子叫アイラ,而且双目失明(好可怜啊)。

回到カルナック,竟然怪物抓走村子里的好多女人了。从右上出去打倒怪物,但怪物的目的却是想让アイラ的眼睛恢复,但最后还是死了。最后救出来的人中竟然有イジュ和トーム的青梅竹马ラミ,此时ラミ加入队伍。

## ■导きの塔

ラミ会点火,可以打开机关,而所有的石碑都




要ルビウス才能读懂。一路来到塔顶的圣地，在黄色的龙前使用月のふうもん石和黄色のかいどく石，调整成人图的样子使用。站在中间，会发生剧情，之后ィジュ被闪电击倒。

■パ－セライトの街

ィジュ醒来时发现在自己的床上，而ト－ム也在身边，原来ト－ム也去了カルナックル。这时ルビウス也说出了她的身份并解释说她是ナザレ村的巫女，ィジュ中的是诅咒。现在只好到ルヒエの雪山中的ナザレ村找长老求得解除的方法。

■ルヒエの雪山

这里的宝箱、罐子之类的东西都是被雪冻住的，要先用ラミ烧一下才可以。就在快到ナザレ村的时候，ルビウス突然被一只大鸟抓走，首先爬到山顶救回ルビウス，而且要和那只大鸟打，用火打很快就胜利了。之后一路向西就到了ナザレの村。

■ナザレの村

一直向上见到了长老，问其关于诅咒的事，长老回答ィジュ会死，这里远古的神的诅咒，惟有到圣地才能解除诅咒。

这个时候，突然有人通知长老グルベリック出事了，遭到了袭击，因为ト－ム的家族在这里，所以众人马上决定返回グルベリック。

■古井户

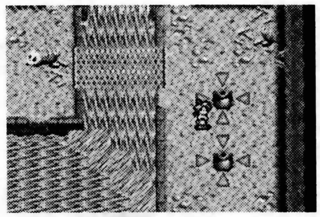
由于道路被封锁，所以只好从古井户潜入。小心会被急流冲走，一定要先打开水闸，使水流平缓，这样才有新的路走。不久，在水路的一个门里打倒怪物救出一个被怪物袭击的人，并且在这里又打开另一个水闸。

■ジダの集落

ジダの集落也在下水道中，守门的人认出了刚才救的人是バウ，这样就可以进入ジダの集落了。这里的长老似乎不喜欢人类，叫ィジュ等人马上离开集落，但还是让他们住了一天。バウ决定加入队伍，带ィジュ等人到达グルベリック。

■下水道

利用バウ可以棰开木桶、碎墙、骷髅头等，并且会指明走错的道路。这里只有一处机关比较难，分别把2个罐子放到箭头的中间门就开了。最后杀死住在这个井口的怪物回到グルベリック。



■グルベリックの街

很不巧，刚一回来就被发现，并且送进了监狱，但守门カイン却把众人放了出去，得知道具屋旁有密道。カイン希望ィジュ等人能送他回故乡オ－デンス。ト－ム看望爷爷后，便和众人准备从密道出城了。正要走时，バウ觉得累了，想先留在这里，所以暂时离开了队伍。

■草原の道

这里被一些树挡住了去路，询问边上的人得知附近有树精作怪。沿着他指的小路向下走，找到树精，杀死它后所有的小树都消失了，这样就可以通过这里到达オ－デンス。

■オ－デンスの村

到村长的屋子里，村长竟然就是——村长就是カイン的母亲，她一见到カイン就开始责备他，说他不应该回来，这使ト－ム非常的气愤，叫ィジュ马上离开这里。出来后又看见了カイン，和他对话，然后找屋子左边的人询问情况，然后再问问村长关于太古的遗迹的事情，这时有人报告グラッセ的军队来搜查出逃的カイン，无奈的村长只得拜托大家带カイン躲到附近的塔里。村长家左边的储藏室罐子里找到了钥匙，再和村长对话，钥匙会被刚才报信的人抢走，追上他来到ドハインの石の塔。

■ドハインの石の塔

众人来到这里的时候，钥匙已经落到了グラッセ军的手中，刚才抢走钥匙的人也死了。一路追着グラッセ军走的路线走，从左边门进去，用四快石头压住四个机关后，所有红色的石像都复活了。然后从右边进去，同样的机关，不过变成了五快，之后所有黄色的石像复活了。这回从中间的门进去，同样的机关使蓝色的石像复活(这里要先压住中间的机关)。最后从入口左边经过一路很简单的压机关方式的谜题。来到塔顶，发现这里全是グラッセ军的尸体。上前打开宝箱，与这里的守护兽战斗，胜利后得到绿色のかいどく石。

■オ－デンスの村

回到オ－デンスの村向村长报告情况，她把绿色のかいどく石送给ィジュ等人。当ィジュ问起船的情报时，村长说在ダロス应该能坐上船。出门又碰见了カイン，她母亲叫他马上去避难，グラッセ军很有可能再回到这里。

■风の荒野

从这里开始，敌人都明显变强了。注意地上的箭头，可以顺着箭头走，就像传送带一样。一直传送到守在这里等待进食的怪物处，杀死它，再走一段到达ダロス。

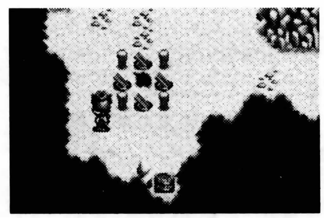
■ダロスの街

首先碰到了マリン，她也来到了这里。在村中打听，得知マリン现在在赌场，马上去找她，在2楼发现一个赌运极差的剑士ハイデッカ，这是マリン赶到认出了他。就在这时，士兵认出了ィジュ等人，没办法，只好跟着マリン跑到她家。一段剧情后就到了第二天，ィジュ等人和ハイデッカ准备动身回パ－セライト。

刚要出村，有人跑来求救，ィジュ等人决定先到ニモ－ナ矿山救人。

■ニモ－ナ矿山

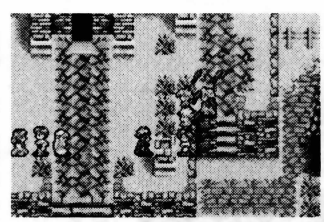
进去才发现路都被堵死了，只能找到炸弹炸开道路。出来向右进入另一个入口，这里大部分要靠矿车移动，扳手可以控制车的移动。在这里找到炸弹，然后交给梯子处的人，跟着他出来到下面房间炸开岩石。



进到矿井里，找到并救出所有矿工。这里的扳手要用ト－ム的绳子扳动，另外要找到燃料才能开动抽水机，燃料就在右面的房间。找到另一个炸弹，交给得到燃料处的人炸开道路。另一枚炸弹交给最后的老爷爷，炸开路就可以出来了。

■パ－セライトの城

救完所有的人，返回パ－セライトの城。没想到マリン也到了这里，正当ハイデッカ和マリン



谈情说爱的时候，其他人竟然跑去偷听，结果被发现了。找到国王，报告了情况，国王说国家的船只都投入到了战斗，要ィジュ等人自己去找船。

■グルベリックの街

到这里的港口，那个海贼船长竟然在这里，不过他的船没有燃料了，要到ニモ－ナ矿山帮他找燃料。

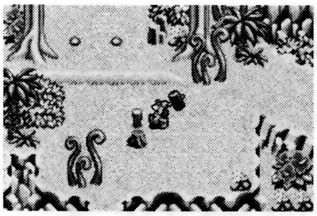
■ニモ－ナ矿山

有一处原来过不去的地方，现在带上门口的老爷爷就可以过去了，在最后的宝箱里找到了燃料。

■グルベリックの街

回到グルベリックの街的港口，把燃料交给海贼船长，就在快要离开的时候，バウ又回到了队伍。

■大树の山



ラミ在这里可以烧小树根，而ハイ可以钉下木桩。半道ハイデッカ感到有杀气，果然前面的大树是树精，从树精的地方向下走，穿过山林来到ナルビクの村。

■ナルビクの村

在上面的房间遇见了ィジュ的父亲，他会给ィジュ一块くものふうもん石，并且告诉大家关于エリストール大陆的事情。不过エリストール大陆已经沉没了，首先要在大树の山找到风のふうもん石。

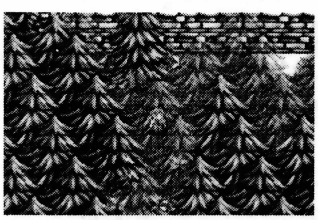
■大树の山

回到这里，在杀死树精的地方向左来到大门前，不过要晚上才能进入，大家等待机会一起冲了进去。通过这里来到了另一片森林，森林中有4个火台，使用ラミ点燃所有的火台，然后就可以在瀑布后面的神殿中取得风のふうもん石.

■国境の森

众人开始开辟新的道路，前往新大陆的グラッセ国边境的森林。在森林发现一个幽灵，跟着他不一会就发现一直在原地打转，只好先回码头。在码头得知森林中有坟墓，并且在房间里找到了圣水。

森林中向右走看见了神官，沿路找到坟墓，还好路线比较单一。最后发现幽灵进了坟墓。跟过去，在坟墓前使用圣水超度他，竟然出现了恶灵，杀死他离开这里。



刚才幽灵带的死路现在可以过去了，走不远就到了边境，这里有士兵把守，暂时无法通过，只好顺着关卡左边浅色的树来到ゴンダールの街。

■ゴンダールの街

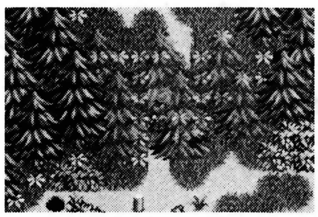
这里的人怎么都是幽灵，而且还可以正常交易，真是厉害。休整一番就可以进入后面的墓地了。

■死者の地

这里开始的谜题无非让ラミ点燃烛台和バウ砸碎墙壁，后来要帮幽灵找东西并且找到钥匙。

来到城堡内部，2楼右面的房间找到へや的钥匙，使用钥匙打开中间的门，里面有个幽灵丢了项链，读日记发现线索。到1楼，楼梯中间的门已经打开了，一直走，通过庭院来到一个小房间，找到かがみのま的钥匙。回城堡内部，使用刚才得到的钥匙打开2楼左下的房间，里面全都是镜子，镜子里竟然有幽灵作怪。注意镜子后面有暗道，就在最初的镜子后面。进入后走到底会发现没路可走了，从最右面的地洞跳下去，砸破罐子得到盾牌。来到1楼左上的门前，这里的石像没有盾牌，把盾牌给它，然后就可以进入房间了，在里面找到ちかそうこ的钥匙。最后来到进城堡之前遇见的那个储藏室，在里面找到项链。回去把项链放到幽灵的床上，但这项链是假的，于是恶灵出现和众人战斗，胜利后神官出现拿出了真正的项链。众人了结了幽灵的心愿，她交出了白色のかいどく石，然后城堡和幽灵随着她消失了。

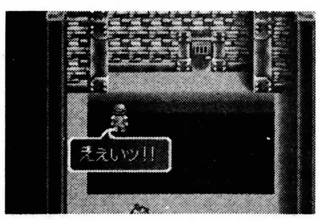
■国境の森



通过城堡遗址又回到了这里，首先除掉关卡的守卫，然后就可以自由通过这里了。继续往深处走，注意森林中有隐藏的道路，看大路断在哪里就走过去试试。最后进入地道，杀光所有的怪物出现一个罐子，压住机关上去来到グラッセ。

■グラッセ－グラッセ要塞

杀掉门卫就可以进グラッセ了，整备一番后直接杀入在グラッセ要塞。要塞的地图还不算太复杂，重要的道路会由电网隔断，找到电缆，让ィジュ狂砍几刀把电线砍断，这样电网就失去威力了。打倒一些逃兵后会发现没有道路了，这时就要看グラッセ的逃兵是怎么走的了，只有他们最了解自己的要塞。当众人来到王座前时，看到不是什么国王，而是一具骷髅坐在王座上，推开王座得到王家的ゆびわ。



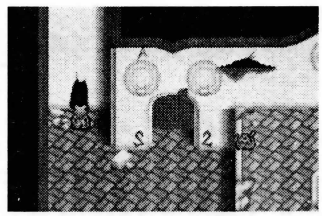

■エリストールの街

真不可思议，出了グラッセ要塞竟然直接来到了船上。既然エリストール大陆是沉没在海底，那么就对着海使用王家的ゆびわ，果然奇迹发生了，エリストール大陆终于又浮出了水面。现在眼前的エリストール的，剩下的只有废墟和エリストール迷宫。

■エリストール迷宫－时の穴~现代

エリストール迷宫大部分都是水，而バウ似乎很怕水。ルビウス在这里的任务就是读石碑上的文字打开后面的门，不一会众人来到一间有3个出口的大房间，右面的门进去能找到めいきゅう的钥匙，然后从中间高台上门进入，一直沿着大道往里走，来到全是狮子头像的房间，然后依次经过第2个、第3个、第4个狮子头像，战胜守在这里的大章鱼，到后面的房间得到蓝色のかいどく石。

在回去的路上，发现角落的墙壁很特殊，让バウ来威风一下，通过这里来到了时间的隧道，不管怎么说，先过去看看吧。



■巨大生物の体内~过去

众人来到了一个不知名的地方，似乎是被什么怪物吞了下去，怎么都觉得很不舒服，赶紧离开这里吧(那怪物吃东西怎么不嚼!)。别看这里太古生物，生体构造还比较麻烦，好不容易才找到正确的路逃了出来，但眼前却是另一番景色。

■ラングーンの街~过去

大家竟然来到了古代文明都市ラングーン。出村的路现在还不能通过，在右下角村长家与村长交涉，他说只要找回迷失在巨大生物体内的3只羊就放众人出村。来到2楼，然后下到巨大生物体内，在这里找到那3只羊，出来后就可以出村了，

■エリストールの街－エリストール迷宫－时の穴~过去

回到エリストール发现这里竟然焕然一新，简直就像是做梦一样。众人回到エリストール迷宫准备一探究竟。这里除了“装修”好了一点、水少了一点以外，没有什么太大的变化，不过到那只章鱼那里的路还是稍有变化。打败章鱼得到水のふうもん石，然后通过时の穴回到现代。现在所有的

石头都凑齐了，可以回导きの塔解除封印进入圣地了。



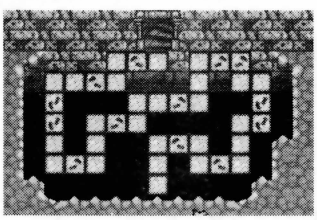

**■グラッセ要塞**

刚回来就听到グルベリック的居民被グラッセ军抓走了，而パ－セライト正在攻打这里，马上赶到グラッセ要塞去救大家。

来到要塞的监狱，在最后的牢房见到了マリン，ハイデッカ想撞开牢房的大门救出她，但是大门太牢固了，只能找到钥匙再说。还没出监狱就碰见了带着钥匙的グラッセ士兵，但打败他后让他逃脱了。最后在士兵休息室又找到了他，杀死他得到牢房的钥匙。救出所有人出来后会自动把他们带到パ－セライト避难，ハイデッカ也离开了队伍。

**■ルグワの砂の塔**

本来应该去导きの塔的，但门口的路被封上了，只有去ルグワの砂の塔开启导きの塔。首先青色的和金色的火焰比较好取得，然后通过一段隐行的路（踩地上的机关会显现一下），在后面取



得白色的火焰。到塔的外侧的时候要让ルビウス读女神像的文字，按照提示依次读下一个，读到最后一个女神像时出现通往塔顶的道路。最后依照提示把火焰放在石台上，从左到右依次是白色的火焰、青色的火焰、金色的火焰，打倒守卫就可以进军导きの塔了。

**■导きの塔**

上到塔顶的路起初和上次稍有不同，后来就都一样了。众人又回到了熟悉的地方，也是ィジュ受到诅咒的地方。这回将所有石头摆放正确：

黄龙:つきふうもん石＋きいろのかいどく石
文字:セイチヘノトビラヒラカレシトキ
白龙:くもふうもん石＋しろいのかいどく石
文字:シロキダイチニフウジシモノ
蓝龙:うみふうもん石＋あおいのかいどく石
文字:アオキソコニフウジシモノ
绿龙:かぜふうもん石＋みどりのかいどく石
文字:ノコリシモノニスベテユダネル

正当大家要进入圣地的时候，ラグ－ル赶到了。他的实力很强，先一步进入了圣地，众人只得先收拾他的手下。现在唯一对付他的方法就是到ナザレ去解放魔兽的半身，让ィジュ把它吸收。

**■ルヒエの雪山－ナザレの村**

到了雪山才发现道路被ラグ－ル封锁了，惟有杀到ナザレの村了。

ナザレの村也被敌人占据了，进入长老的帐篷，一直向里走，到最后ルビウス解除了封印，使她的姐姐イルミス和魔兽的半身一同复活。

**■导きの塔－圣地**

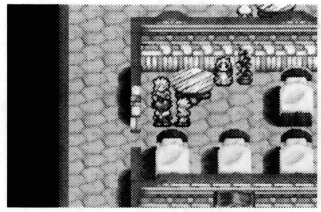
打倒魔兽的半身后回到导きの塔顶，通过传送点来到圣地石柱群，读完石柱上的文字，然后通过最上面的石柱进入另一个空间。

这里既没有机关，也没有太复杂的岔路，很简单就找到了ラグ－ル。他简直弱的要死，消灭他后，最强的魔兽オ－デイン终于出现了。这里是最后一战了，不要吝惜魔法和道具，结局正在等待着你们。

**■所有炼金术师的地点：**

1,パ－セライトの街自家中ト－ム的床旁的怪物
2,グルベリックの街中学校最后面的孩子
3,古の洞窟大门版图右下脚的那个人
4,古井户左面的那只鸽子
5,カルナック左边趴在地上装死的人
6,ナザレの村左下角的小狗
7,ジダの集落某处的一只很不协调的鱼
8,カネアマ－ル家拍卖会现场的那个人
9,ト－ム的爷爷家外面左边的鸽子
10,右下马棚最下面的马
11,ダロスの街马房左上房间的鸽子
12,大树の山宫殿门前高台上的狗
13,ゴンダ－ルの街恢复原样以后,左下墓碑旁边的鸟
13,ラング－ンの街右上角的怪物
14,エリスト－ルの街(过去)武器店左边的房间里
15,エリスト－ルの街(过去)旅店的书架
16, ルグワの砂の塔大门右上的楼梯上去，上方大房间左上角的宝箱
17,カルナックル雨季,村子右边的鱼

这里有个有趣的BUG，出现了2个ト－ム



［如图］

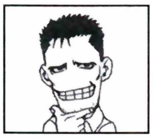
刚到グルベリックの街，ト－ム说要去找爷爷，之后不要去他爷爷家找他，而先去古の洞窟，出来后同样回发生偷窃事件。ト－ム在这个时候会出现，并且送ルビウス去宿舍，之后在ィジュ去追小偷之前去宿舍会出现2个ト－ム！

# 东游记

全新日语情报攻略



VOL.2



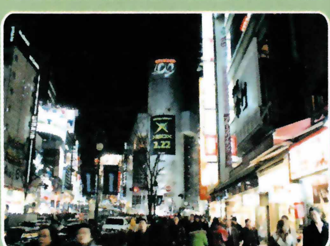
东瀛游僧 芥末



中华学生 林风

不知大家对这样的日语学习方式觉得如何？如果有什么更好的意见和建议就快来信告诉我们吧！本期仍旧是以日本生活中常见事物为主，下期我们将会以当月热门的东京游戏展为背景，结合大量精美图片，大家可以一边欣赏展会的精彩内容一边学习日文，内容极为充实，敬请期待。——林风






↑デビッドーベッカム就是"大卫 贝克汉姆"啦，用日语读英文真的很难听的说。フランクーミュラー：福兰克 米勒。スーツ・スタイル：Suit Style，流行套装的意思。あの社长のスーツを见てみたい：想看看那位社长的套装。この秋のスーツ完全ガイド：今秋的套装全引导。




↑のりかえ：乘换　在东京，如果想不倒车就到达目的地的话，除非自己开车去，因为东京实在是太大了，就像北京一样，早上上班挤半小时以上公交上班的，有几个不倒车？




←きっぷうりば：售票处。きっぷ：一般专指车票。うりば：发卖处。




←おゆずりください：（优先席）请让座




↑垃圾箱系列：其实左边和中间的垃圾箱上的标志图贴反了，左边上面的字写的是：リサイクルBOX，即可回收品箱。ペット ボトル：塑料瓶。但是下面贴的却是玻璃瓶和铁罐的图，中间上面写的是もえないゴミ，即不可燃垃圾。ビンカン的意思是瓶罐，可下面贴的却是塑料瓶的图，日本人的英语实在是……最右边的上边的文字是もえるゴミ，即可燃垃圾、容器、杂志、袋类。




←うなぎ就是中文鳗鱼的意思。日本夏天很热，大家工作又很辛苦，所以为了补充体力，到了夏天以后就都爱吃鳗鱼饭。

↓这个应该谁都不会不知道吧……大名鼎鼎的生化。バイオハザード当然是BIOHAZARD。右上角的“生き残る”是活下去的意思。たとえ一人でも的意思就是哪怕是一个人，而最下面的未知なるウィルスの恐怖指的是未知病毒的恐怖。地下ハイテク研究所から壮绝な脱出が今，始まる指的是由地下研究所开始的壮绝逃出，现在开始。





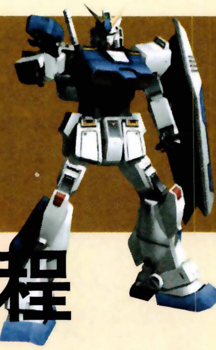


↑这个是在地铁里拍的"TITLE"这个杂志组织的"铁骑"试玩活动的广告，我好想玩"铁骑"啊！カプコン就是CAPOM的日文写法啦，これはもはや　びを超えている：这已经超越了玩（的境界）。



# 机动战士高达战记

由今日起，你们将作为候补MS驾驶员在这里进行学习，我们将在最短的时间内教会你们如何驾驭你的MS、如何运用战术以及如何能够活着完成任务！完成学习后的你们将作为正规MS驾驶员补充到各个战区的第一线，到时你们能够依靠的只有机动战士的性能和你们即将在这里学到的东西！



## 白热化进阶驾驶课程

### 白热1 操纵强化

在这一节课程开始之前，你们首先要记住的是——机动战士不是公仔！不要认为有手有脚会走路，再带上把枪就可以上战场了！真正的战场是瞬息万变的，一个合格的驾驶员不仅要有超于常人的反应、动态视力，还要有能够将MS像控制自己的四肢一般灵活地操控于股掌之间的技术！

前后左右的普通移动通常用于行进中，这种移动不会增加喷射器的热量以便在与敌机遭遇后有效地运用各种攻击、回避动作，但在战斗中仍然单调的运用普通移动是明显不够的，相比之下，前冲配合横移动则可更安全地接近敌机。在通常行进时也可以利用前冲来抢回浪费的宝贵时间，但是前冲时喷射器处于出力全开状态，这时会大量地增加喷射器热量值，极大地限制了遇敌后战术的可变性。

与前冲相同，左、右高速回避亦都会增加喷射器的热量值，此二种动作虽然持续时间短，但足以回避大部分敌机的攻击，并且喷射器的热量值增长较低，使得这二种动作在战斗时的回避动作中占据了主导地位。

喷射弹跳同样是需要熟练掌握的技巧，按照特性可以划分为：低高度喷射弹跳、持续喷射弹跳、空中二次或多次弹跳。其中使用最多的是低高度喷射弹跳，由于喷射器热量值增长度较低及弹跳后仍可冷却少量喷射器热量值，使得此种弹跳在与少量敌机战斗时的适用性大大提升。而持续喷射弹跳则基本用于正常行进中蹬上较高的地形或建筑物时使用，需要注意的是在攀登某些极高的建筑物时应尽量保持垂直喷射，当到达预计高度点时再进行下一步行动，否则机体的运动方向将改变为斜向运动，由此而产生的高度提升速度下降会使喷射器在达到预计高度点前便进入过热状态。空中二次、多次喷射弹跳属于[复合机动动作]类，与低高度喷射弹跳不同的是，它通常运用于与大量敌机进行的集团战斗中，往往因驾驶员使用习惯的差别而产生效果不同的攻击或回避机动动作。




### 白热2 射击强化

机动战士的射击基本可分为普通射击；横移动射击；喷射弹跳射击以及特殊的投掷兵器。普通射击即前后直线移动射击或原地射击，前后直线移动射击多用于接近远距离敌机时的牵制射击，但在完全展开战斗后这种射击基本上不会有太大效果。原地射击……纯粹的自杀行为，当敌机轻易地躲避开后就会像攻击炮台一般准确无误地击中你的机动战士。

横移动射击，这是菜鸟在射击战中使用最频繁的射击技巧，表面看来可以一面躲避敌机的攻击一面可以攻击对手，实则也是一种单调且效果低微的射击方法，敌机只要与你相同或相反的方向进行轴移动就可以躲避开你的大部分攻击。根据目前的作战资料显示，即使是横移动时可使用的兵器中射程最远的［头部火神炮］，在横移动射击时有效的射程也在230米之内，敌机在这样的距离下只需要2秒便可以接近你们的机动战士。尽管有诸多不利因素，但此种攻击技巧如果与复合动作配合还是比较有效果的。

喷射弹跳射击，这是射击战中十分实用的技巧，通过MS在弹跳中灵活的机动性闪避开敌机的进攻，随即调整机体姿态以及对敌射击角度同时展开攻击，这一套攻击方式只需短短的2秒钟便可以完成，并且效果显著，但你们需要注意的是尽量避免在战斗中不断的重复使用，如果能够适量的配合横移动射击则能达到更佳的效果。




投掷兵器即手雷之类的投掷爆破型兵器，此种兵器的攻击范围较大，但因其投掷速度过慢，加之不能弹跳中使用，不便对此兵器抱有太大期望。

- 机种：PS2
- 厂商：BANDAI
- 类型：STG+ACT
- 发售日：2002.8.1
- 价格：6800日元（限定版9800日元）
- 记忆容量：363格
- 监督：后藤能孝
- 攻略执笔：星川明人
- 协力：外行“木木”

## 白热 3 格斗强化

格斗是与射击同样重要的攻击方式，与射击不同的是，格斗是属于相对危险的［埋身战］，也就是说运用格斗攻击时与敌机的距离是相当接近的，使得敌机各类兵器的命中精度均大幅度上升。

在通常情况下，由射击兵器更换为格斗兵器需要3秒左右，但在战斗中导致你们的MS被击坠的原因很有可能就是这很短的时间。安全地接近敌机并发挥格斗的优势，更换格斗兵器的时机是十分重要的。如果仅仅是单纯的接近敌机中更换，80%的几率会是自机受创。其实安全的更换格斗兵器的方法有很多，最简单的无非就是使用射击兵器先将敌机击倒或使敌机产生受创硬直，此时再更换格斗兵器并高速接近敌机展开格斗战；或者利用弹跳接近敌机，同时于空中更换格斗兵器，落地后展开攻击，此种方法需要注意的是在空中接近敌机时要利用不断调整机体姿态来避免被敌机击中。

在完全与敌机展开格斗战后可以使用的攻击方法亦是多样化的。例如攻击力极高的三段攻击，在全部命中后敌机基本上都会倒地，可以利用这段时间调整机体位置为下一次攻击做好准备。因为格斗兵器的攻击范围相当大，除背后外几乎都可生成攻击判定，这就使背后攻击成为了相当实用的攻击方式，即使敌机立刻转身，你们仍有2秒的时间发动三段攻击使敌机再次倒地，但要小心敌机起身后利用高速机动动作回避你们第二轮的攻击。空中攻击，即低高度喷射弹跳中攻击，此种攻击最大的优点就是不会被敌人剑挡，并且落地后可以马上发动三段攻击，整套攻击方式最困难的就是如何在空中调整姿态以便落地前占据最佳攻击位置，对于目前的你们而言难度偏高，只有在实战中不断积累经验来熟练此种攻击方式了。



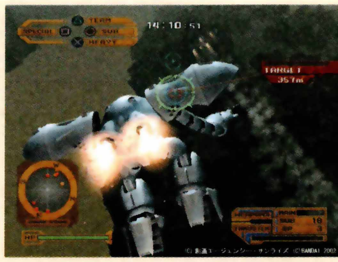

## 白热 4 战术强化

小队的战术各种队形照特性可以划分为三种：通常队形、突破队形以及各机散开。通常队形又称［箭阵队形］，这是一种攻守平衡的队形，很适合初上战场的菜鸟使用。但此队形的小队整体攻击力过低，使该队形在对厚装甲的重型ＭＳ的战斗中的适用性大打折扣。

突破队形，这是一种强行突破的队形，可以破坏敌军的阵型部署，在遭遇敌机时，僚机会同时展开攻击行动并发挥出小队最强整体攻击力。但此种队形在对敌大量集团作战中极易被敌军所包围，并且索敌性的制限要求驾驶员需要花费大量的精神去注意周围的状况。

各机散开，队长机与僚机各自散开独立作战，其优点在于可以达到大面积索敌以及战斗的双重目的。各机散开的缺点亦是这三种队形中最致命的，各自独立作战的MS很有可能误入敌军的包围圈，被敌军逐一击坠，这便要求小队长必须拥有高超的驾驶技巧，并且不时注意僚机的情况。

另外不得不提的就是防御的运用，它能够在战斗移动中保证你们的机动战士不被敌军的射击兵器所伤害，在某些特殊任务或对某些重火力的机动战士，亦可以利用防御以高速强行突入敌阵。但尽管如此也不要过于依赖防御，其一因为机动战士所装备的防御用盾牌同样会被击毁；其二因为某些机体装备有特殊兵器，在防御后会产生受创硬直；其三，这是最需要注意的一点——防御对格斗兵器是完全无效的。




## 全攻略始动 联邦军SIDE

### MISSION.1

任务指导：本次任务的主要目的是为［奥迪沙作战］进行掩护进行佯攻作战，在佯动作战执行一段时间后便可脱出战区。敌军的哨戒部队配属的MS大部分都是[MS–06J]，对己方不会构成太大威胁，但该部队配备有吉翁军较先进的地面格斗战专用MS[MS–07B]及部分水用MS，请多加小心。

### MISSION.2

任务指导：正在补给基地进行维修的[BIGTRAY]一级陆战艇被敌军侦察部队发现并且发动了攻击，本次的任务就是护卫[BIGTRAY]。根据调查，敌军本次的攻击部队由多种机动战士混编而tv，其中包括吉翁军的新型MS[MS–09]，该机体搭载了吉翁军新近研究的［热核喷射发动机］，使得机体的速度以及机动性大幅度上升，发现后请优先击坠。

### MISSION. 3

任务指导：我军侦察部队发现了正在运送重要物资的[野牛]型攻击空母，将其拦截并击坠就是本次任务的目的。敌军的护卫部队是由[DOPP]型战斗机与MS组成，包括数部[MS–06FZ]，虽然是[扎古Ⅱ]的改良型，但其性能并不十分高，只要避免被多部敌机包围便可。预计[野牛]会在任务开始3–5分钟后进入作战领空，如此时仍有大量护卫部队的话可以利用弹跳落于空母机顶进行攻击，以免在攻击空母时被护卫部队攻击。

### MISSION. 4

任务指导：本次任务的目的是在废墟城市歼灭即将通过的敌撤退部队。敌军的撤退部队大部分是[MAGELLA–ATTACK]型战车，与少量的旧型MS。根据侦察部队报告，吉翁军有一支部队正在向废墟城市移动中，很有可能是为撤退部队进行护卫的支援部队，其中包括一部[MS–07B3]，根据吉翁军的习惯，该机体极有可能是王牌机师的专用机，请在发现该机体后集中火力优先将其击坠。

### MISSION. 5

任务指导：我军侦察部队在加利福尼亚一带发现了型号不明的吉翁军的大型攻击MA，从外观判断，很有可能是月面用移动式对地攻击MA[G87]的地面用改良型，而这一次交予我们“豚鼠”部队的任务就是将其击坠。在敌护卫部队中可能配属有吉翁军新近研制的重型水陆两用MS[MSM–10]，该机体的攻击力高且装甲厚重，但由于机动性过低，不会对我方产生过大威胁，但要注意战斗节奏，以免转入胶着状态。





## MISSION.6

任务指导：我军潜入吉翁内部并窃取了敌军的极秘资料的间谍被敌军追击部队围困于喜马拉雅山中，搜索并护卫间谍驾驶的[RGM-79D]脱出战区便是本次任务的首要目的，因此要尽量避免与敌机长时间缠斗，待护卫目标成功脱出战区后再歼灭敌追击部队。

## MISSION.7

任务指导：吉翁军对查布罗基地展开了强袭战，本次的任务是死守查布罗基地入口并击退侵攻部队。由于敌军MS大多由[野牛]型攻击空母投下，出击位置及敌机配置均无法预测，但可以确定的是敌军一定会投入相当数量的水用型MS，应避免与此类机体在水中交战，可以利用地面树木茂盛的地形与敌机展开格斗战。

## MISSION.8

任务指导：吉翁军潜入工作部队侵入了查布罗基地内部准备为深入侵攻打开通路。已经可以确定，由东北方的水中通路潜入的部队由4部[MS-06J]、4部[MSM-04]及2部[MSM-07]组成，而由南方的运输通路潜入的部队由2部[MSM-07]、3部[MS-06J]及1部[MSM-04]组成。请防卫[E-22]装甲门，并歼灭敌工作部队。

## MISSION.9

任务指导：本次任务是对吉翁军物资堆放所的扫荡作战，目的是销毁敌军的作战物资以及击坠[GALLOP]型陆战艇。敌军的防卫部队配属了相当数量的新型MS，包括[MS-09]的改良型机体[MS-09F]；炮击用重型MS[YMS-16M]，此机体配备了射程相当远的680毫米加农炮，但攻击的速度很慢，可以利用它攻击的间隙集中攻击将其击坠；以及吉翁军搭载了光线兵器的MS[MS-14G]，该机体的机动性及攻击力均相当出色，是目前为止所遇到的最强的MS，请小心应付。

## MISSION.10

任务指导：本次任务的目的为击坠加利福尼亚基地准备升空的[崭新号]攻击战舰。基地的防卫部队是由多种MS混编而成，其中包括数部[MSN-03]的改良型[MSN-03C]，而基地内部的防卫炮台也有相当程度的攻击能力。在战斗中要保持稳定的战斗节奏，以免陷入苦战。另外需要注意的是，攻击[崭新号]时只要击毁舰桥便可以阻止其发射，切忌攻击舰体，否则会引发大范围的核爆炸。

## MISSION.11

任务指导：本次任务的目的是全歼加利福尼亚基地守军。基地的守军基本上没有太强悍的机体，但据我军所掌握的情报显示，目前有多支部队正在向加利福尼亚基地方向集结中，其中有大量的高性能机体，其中包括一部王牌机师的专用座机[MS-08TX]，该机体是吉翁军最新研制的格斗战专用MS，此机体的格斗战能力相当高，尽量在其接近前便集中火力将其击坠。

## MISSION.12

任务指导：据我军侦察部队报告，吉翁军正在试验一种新研制的重型MA，本队受命强行突入敌MS制压区，捕获或击坠敌新型MA。本次任务的战场是处于吉翁军MS的制压区内，届时将会有大量MS对我方展开攻击。预计敌军新型MA会在任务开始后3分钟左右进入作战空域，该机体配备有高性能米加粒子炮，尽量从其两侧迂回攻击，以避免被其攻击。

## MISSION.13

任务指导：我军新研制的高性能MS[阿莱克斯NT-1]在北极基地试飞的情报被吉翁军截获，并对北极基地展开强攻，本次的任务就是为[阿莱克斯NT-1]护卫并击退敌强袭部队。本次敌军的强袭部队大部分由[MSN-03C]组成，并且配属了一部强袭型MS[MS-18E]。此机体拥有相当高的机动性，并且搭载的兵器种类亦是以往遭遇的MS所不及的，发现后应优先将其击坠。

## MISSION.14

任务指导：我军于澳大利亚秘密建造的核储备基地被吉翁军侦察部队发现，请立即前往支援，以确保我军的核储备供应，另外我军刚刚投入实战试验的高性能MS试作机[RX-78GP01]亦被配置于基地内，应尽量保证该机体不被击坠。根据侦察部队报告，目前仍向澳大利亚基地移动中的敌强袭部队机体配属数量并不很多，但都是具有相当战斗力的机体，应多配合战术的灵活运用，此外就是在战斗时要十分小心，避免击中基地内的核储备仓库。

# 全攻略始动 吉翁军SIDE

## MISSION.1

作战指导：我军的侦察部队偶然发现了联邦军正在运输重要物资的[米迪亚]型运输机，将其击坠就是本次任务的目的。[米迪亚]的护送部队全部由[RGM-79]与[RGM-79(G)]组成，但不能排除由其他型号机动战士混编的可能性，只要合理运用战术便可以顺利完成任务。

## MISSION.2



作战指导：一名潜入我军内部并且窃取了极秘资料的间谍已经驾驶[RGM-79D]脱逃，目前正在喜马拉雅山脉等待与联邦军会合，请立即前往搜索并击坠该间谍驾驶的MS，以免情报泄漏。敌军的搜索部队由[RGM-79(GO]及部分[RX-75]组成，其中RX-75]是搭载了120毫米低反动加农炮的联邦军炮击用MS 应作为优先击坠对象，由于其近战能力低，尽量以高速接近后展开格斗战。

# MISSION.3

任务指导：一部联邦军的[BIG-TRAY]一级陆战艇正在敌补给基地内进行机体修理，本次的任务就是将其击坠。敌军的防卫部队由[RX-75]、[RGM-79]及[RGM-79(G)]混编而成，并且有一定数量的[61]型战车及炮塔。由于[BIG-TRAY]主炮的射程相当远，建议先将敌守卫部队诱导至较远距离加以歼灭，随后再集中火力攻击陆战艇。

# MISSION.4

任务指导：我军[野牛]型攻击空母正在向新兵器试射场运送重要物资，但被联邦军侦察部队发现。敌军的拦截部队中除泛用型MS外还配备了专为射击战开发的[RGM-79SP]及数部[RX-77-2]，这两类机体有着相当程度的射击战能力，发现后应优先击坠。预计[野牛]在任务开始3-5分钟后进入战斗领空，待其脱出战后我发护卫部队便可脱出战区，或全歼敌拦截部队。

# MISSION.5

任务指导：本次的任务是支援通过废墟城市的撤退友军部队，阻止拦截部队的攻击。己方撤退部队几乎全部是[MAGELLA-ATTACK]战车，因此敌拦截部队并未配属大批量的MS，但有侦察报告显示，联邦军非洲部机械化混装大队的数小队正在向废墟城市移动，该部队配属了敌军的量产型地面用高性能MS[RX-79(G)]以及强化型专用机[RX-79(G)Ez-8]，建议待该部队进入作战区域后利用高攻击力的远程射击兵器进行集中歼灭。

# MISSION.6

任务指导：由于查布罗攻略战的展开，各个部队均投入了大量兵力，而我们“MS特务游击队”亦被交予了特殊任务——搜索并破坏查布罗基地的地下入口。查布罗基地的守军基本由[RGM-79]与[RX-75]等旧型MS组成，但另有宇宙方面军报告，联邦军的新类型人部队几日前已由查布罗上空附近的宙域突入地球大气圈，因此这次敌方的守军很可能有敌NT部队参战，请多加小心。

# MISSION.7

任务指导：本次的任务是消灭查布罗地面的联邦军防卫炮台以及战车，为我军后续攻击部队顺利展开攻击创造有利条件。经过刚刚的强袭作战，此时的联邦军仅剩少量MS进行防卫，只需沿攻击路线清扫敌残余部队及防卫炮台就可以轻松完成任务。



# MISSION.8

任务指导：为了确保潜入工作部队的顺利潜入，本队这次任务的首要目的便是破坏查布罗内部的[E-22]装甲门。敌军的防卫部队基本上仍由[RX-75]及[RGM-79]等机体构成，但由于地形复杂的制限，请不要盲目进攻，以免陷入敌方部队的包围圈。至于装甲门，歼灭敌机后再去破坏也是被允许的。

# MISSION.9

任务指导：我军放置军用物资的场所被联邦军发现，本队要立即前往支援，目的是守卫物资以及[GALLOP]型陆战艇。本次任务中敌军的强袭部队所配属的MS有着相当程度的战斗力，但由于敌军将部队分为多个小队展开包围战，这样更加利于本队逐一击破。另外，在战斗中请多加注意陆战艇的情况，避免被敌军袭击。

# MISSION.10

任务指导：[崭新号]准备升空突出大气层的消息被联邦军截获，由于加利福尼亚基地防卫力量薄弱，本队将前往支援。根据侦察部队报告，敌军强袭部队基本由[RX-79G]及[RX-77-2]组成，敌军很可能对[崭新号]展开集中攻击，应在敌机接近前便进行阻击，对于暂时撤退的敌机亦无需追击过远，本次任务仍以护卫为主

# MISSION.11



任务指导：联邦军对加利福尼亚基地展开了强袭作战，本队的任务是死守基地并歼灭敌强袭部队。在本次任务中敌军投入了数目众多的高性能MS，相信亦会有王牌机师驾驶专用机参加战斗，应有效的利用地形与战术，尽量避免各机散开过远，以免被敌军各个击破。

# MISSION.12

任务指导：我军新近研制的重型MA[阿布萨剌斯]在试飞中被联邦军捕获，本部受命前往将其夺还，并且在回收部队到达前进行护卫。本次任务敌部队配属的MS为2部[RX-79(G)]及2部[RGM-79(G)]，不能排除仍然有增援部队的可能性。

# MISSION.13

任务指导：据侦察部队报告，运输联邦军新研制的高性能MS的[米迪亚]型运输机已降落在敌北极基地，确认并消灭此新型MS就是本队此次的任务。敌基地内的防卫部队配属有[RGM-79D]及[RX-75]，而2部运输机则停放于基地外部，不能排除敌新型ＭＳ已被运入仓库格纳的可能性，也就是说这部机体很有可能在敌防卫作战中参战，请十分注意。

# MISSION.14

任务指导：联邦军于澳大利亚秘密建造的核储备基地被我军侦察部队发现，本队受命前往制压该基地。敌机敌防卫部队是由多种MS混编而成的，其中包括联邦军新近开发的地面用高性能MS[RX-78GP01]，此机体的机动性、攻击力及持久战能力均十分出色，在其出战后应利用突破阵型集中小队最强的攻击力将其一举击坠

THE END

SHIN·SANGOKUMUSOU

# 真·三国无双2 猛将传

MOSHODEN




这一次的《猛将传》不负众望，在《真三无2》的百万基础上，发售日当天，光荣三十万张的首批出货被翘首企盼的玩家们一扫而空，这样出乎意料的热情令光荣自己都始料不及，结果追加突击生产失败（这也应该是光荣历史上绝无仅有的事情），如果不是因为供货不足，那么电击排行榜上发售第一周的销量就绝不仅仅是三十五万张了。但是即使是这个数字也足以傲视群雄。

这一代《猛将传》主要是添加了原先真三国2中“他国势力”的猛将们的独创剧情模式，虽然光荣的历史死忠们一定看不惯袁绍和美男子张颌的结局，但是小孔却觉得这正是游戏才有的独特魅力。

其它的魅力因素还有：很有培养价值的护卫兵养成系统、在原先两种挑战模式（CHALLENGE）的基础上又增加了四种模式（速驱、流星、连击、统一）；武器道具方面也是大大的添加，四十一位武将每人又增添了第五种武器，普通道具增添三种，特殊道具增添十二种，护卫兵武器十五种道具十种……虽然依然是没有小孔最想要的超级无敌威风八面“战象鞍”，但是，也足够感动任何一个收集狂人了。那么，就让我们先从武器道具的收集开始吧！

文/小孔











## 第五UNIQUE武器入手方法

注：以下拿法全部在“最强模式”中才有效。如果新关卡（如貂蝉千里行）还没出现，请先将《猛将传》无双模式相关人物通关即可；以前的关卡和势力（如关羽千里行）要在ORIGINAL中才能选。新添的光属性是武器上自带一个特殊道具功能（如赤兔镫），风属性是在三方一角或五方一角之后发出的集气攻击（CHARGE攻击）可将目标用龙卷吹飞，但是可被敌将防住。

建议拿法，1P武将能力初期化，装LV1武器，不加攻防道具，这样可以减低1P强弱的修正值，2P使用最强选手上阵，战斗时会有很大的差别……

### 他国势力

**●吕布【鬼神方天戟】（光）**

入手关卡：赤壁之战（吕布军）

入手条件：击败四个吴军残党：甘宁、吕蒙、太史慈、黄盖，然后贵重品发现。在地图左下。

武器能力：基本攻击力+50，无双+90，体力+90，攻击力+30，攻击范围+30，赤兔镫。

**●貂蝉【炫丽玉槌】（炎）**

入手关卡：貂蝉千里行（貂蝉军）

入手条件：击败吕布后获得

武器能力：基本攻击力+40，跳跃力+21，体力+72，攻击力+25，攻击范围+30，无双增加量+10。

**●董卓【大暗黑剑】（斩）★**

入手关卡：五丈原之役（董卓军）

入手条件：出现伏兵两路（马超两分钟，张飞一定时间经过），尽快干掉五虎将，发生耻笑流星的事件（五虎将死两个），然后在中央樊稠不死的情况下，8分钟内我方中央增援到达，贵重品发现。在地图下方中央平台上偏右。

武器能力：基本攻击力+41，无双+74，防+45，骑乘防御力+53，攻击范围+29，开始时箭数+30

**●袁绍【究霸猛成剑】（炎）**

入手关卡：虎牢关之战（联合军）

入手条件：在董卓军团援军还没出现前第一个解决貂蝉（最好一开始直接打貂蝉），贵重品发现，在地图左上。

武器能力：基本+44，移动+21，攻击+27，防御+54，弓防+49。

**●张角【仙雷神杖】（雷）**

入手关卡：南蛮之战（黄巾军）

入手条件：协助4组以上民兵由地图下方中间之据点撤离，贵重品发现。在地图左上方的死胡同里。需要注意的是这关有两个贵重品，另一个是打倒援军诸葛亮时会出现（鼓舞太鼓）不要搞混了。

武器能力：基本攻击力+38，体力+68，防御力+43，骑乘防御力+55，运+18，肉包回复+15

**●祝融【龙烈风】（风）**

入手关卡：合肥新城包围战（祝融军）

入手条件：解决周瑜、小乔，甄姬、曹丕两对夫妻党，再加上美女貂蝉，有贵重物品发现。在由中




央西侧通往“风之间”的信道口，很多箱子中的一个。

武器能力：体力+78，攻击+25，范围+26，开始时箭数+47。

**●孟获【影兽王】（雷）**

入手关卡：吴郡攻略战（南蛮军）

入手条件：依序打倒陆逊、太史慈、甘宁、吕蒙（不要清除其它武将），贵重品发现。在孟获本阵前方。

武器能力：攻击+30，骑攻+54，移动+24，运+13，charge+8。




**●伏羲【龙斩大剑】（光）**

入手关卡：宛城之战（张绣军）

入手条件：解决甄姬以外的所有武将，等敌伏兵出现后贵重品于地图左下出现。

武器能力：基本攻击力+46，无双+86，体力+80，范围+28，charge+8，孙子兵法。

**●女娲【龙突细剑】（光）**

入手关卡：黄巾之乱（黄巾军）

入手条件：亲手解决刘备军三兄弟后，贵重品发现。在城内左下角。

武器能力：基本攻击力+39，攻击+23，防御+41，范围+30，增加+20，顽铁甲。

## 魏国势力

**●曹操【青红奸剑】（光）**

入手关卡：定军山（曹军）

入手条件：在黄忠对夏侯渊射箭事件后，击败黄忠（严颜和法正可不杀），贵重品发现。在黄忠军团至刘备军团的山路上。

武器能力：基本攻击力+45,体力+86,防御+51,弓防+58,攻击范围+24,无双铠。

**●司马懿【穷鬼羽扇】（光）**

入手关卡：合肥新城（魏军）

入手条件：在我方援军到达，司马懿大叫“全军突击～”的事件前后解决吕蒙、陆逊、孙尚香、甘宁，贵重品发现。也在风之间附近。

武器能力：体力+71，弓防+55，范围+30，增加+25，顽铁甲。

**●夏侯淳【疾风麒麟牙】（风）**

入手关卡：街亭之战（魏）

入手条件：打倒陈式（在马谡说出逆落的台词前完成），完成马谡包围事件后，依序打倒魏延，姜维，马超后，贵重品出现。在地图正中央L形转角处。

武器能力：基本攻击力+48，体力+82，攻击+28，骑攻+55，范围+25。

**●夏侯渊【封神狗牙】（斩）★**

入手关卡：潼关之战（曹操军）

入手条件：解决马岱、庞德后，引发韩遂叛变事件。韩遂叛变后，解决程银，然后出现贵重品发现。在潼关城内MAP左边。

武器能力：基本攻击力+24，弓箭攻击力+58，骑乘攻击力+58，攻击范围+21。

**●张合【凤凰虹】（光）**

入手关卡：街亭（袁绍军）

入手条件：依序将许褚（在本阵附近）、夏侯渊、张辽（曹军双前锋拔除引发连携回复事件）、曹真、典韦、徐晃解决后贵重品发现。在本阵下方的小山道上转角处.

武器能力：基本攻击力+43，体力+73，弓防+58，范围+25，增加+30，发破传书。

**●甄姬【真日妖月狂】（炎）**

入手关卡：官渡之战（曹军）

入手条件：击败袁熙，发现粮仓引发乌巢炎上事件（解决淳于醇），贵重品发现。在城墙东侧外边。

武器能力：基本攻击力+37，移动+21，无双+68，攻击+22，范围+28。

**●张辽【龙神钩镰刀】（炎）**

入手关卡：官渡之战（董卓军）

入手条件：得到的条件超变态！要将事件出现的橹部队全部用箭击落！等出现“橹部队攻击停止”的讯息后，城内右上出现贵重品——橹部队隶属于徐晃军，徐晃死亡橹部队攻击也会停止但是却没有贵重品，想偷懒是不可能的……所以日本有玩家专门做了一个FALSH来感谢这个发现张辽武器拿法的前辈。建议配置：全满黄忠弓、响雷仙弓或者净炎火矢、无双铠、八人修罗弩兵……

武器能力：基本+48，攻击+27，弓防+53，范围+25，增加+23。

**●典韦【灭界牛头】（光）**

入手关卡：合肥之战（曹军）

入手条件：先打倒陆逊，保护张辽完成太史慈死于张辽陷阱事件、张辽由中央广场撤退事件、张辽突袭孙权本阵事件、再打倒突袭的甘宁后，贵重品出现。在曹操本阵下方路口处。

武器能力：基本攻击力+49，体力+90，攻击+28，防御+52，弓防+50，的卢镫。



**●许褚【坏尘瀑布碎】（炎）**

入手关卡：合肥新城（魏军）

入手条件：击败陆逊、吕蒙、孙尚香、甘宁，贵重品发现。

武器能力：基本+50，体力+82，防御+55，弓防+50，移动+24，肉包回复+14。

**●徐晃【白虎牙碎】（炎）**

入手关卡：潼关之战（曹）

入手条件：在联合军只剩马超跟韩遂时，诱发韩遂叛变事件后，贵重品发现。

武器能力：基本+46,体力+81,移动+23，防御+41，范围+28。

## 蜀国势力

**●刘备【龙神剑】（雷）**

入手关卡：街亭之战（蜀军）

入手条件：在马谡孤立山顶事件后解决辛毗（马谡要存活）。

武器能力：基本攻击力+40，移动+24，无双+65，防御+40，骑攻+44，开始箭数+27。

**●孔明【凤龙羽扇】（风）**

入手关卡：赤壁之战（蜀军）

入手条件：解决徐晃1000人斩（也可2p千人斩）。

武器能力：基本攻击力+40，移动+22，体力+80，运+22，范围+25。



●庞统【响雷神杖】（雷）

入手关卡：赤壁之战（蜀）

入手条件：打倒增援的夏侯淳，贵重品发现。在地图右下角的陆地。

武器能力：基本攻击力+38，无双+80，防御+56，弓防+50，无双增量+30，Charge+5。

●姜维【极一闪】（光）

入手关卡：夷陵之战（蜀军）

入手条件：将敌方武将消灭到只剩孙权一人。先保护刘备进石兵八阵比较好。




武器能力：基本攻击力+41，无双+79，攻击力+21，防御力+58，无双增加量+20，顽铁甲。

●关羽【龙神偃月刀】（光）

入手关卡：樊城之战（蜀军）

入手条件：击败吕蒙、甘宁、陆逊、庞德，贵重品发现。在右上角箭塔旁，与矢20并列。

武器能力：基本攻击力+49，移动速度+21，无双+82，防御力+60，无双增加量+25，赤兔镫。

●张飞【破邪蛇矛】（炎）

入手关卡：定军山之战（蜀军）

入手条件：先准备一匹马，由左侧的信道上去打倒张颌接着再打倒夏侯渊后，骑着马从黄忠开始的地点往下走到下坡结束，发生蜀军逆落事件后再打倒曹洪，就会出现贵重物品发现。在援军赵云出现的地方附近。

武器能力：基本攻击力+47，无双+83，体力，+81，弓防+58，无双+24。

●黄忠【大黄仙秘刀】（风）

入手关卡：夷陵之战（蜀军）

入手条件：打倒朱然成功阻止火计、打倒陆逊。贵重品发现。在甘宁初期的位置附近，跟玉玺放在一起。总大将刘备很危险，先保护刘备进石兵八阵，或者2P，一刘一黄。

武器能力：基本攻击力+44，防+52，弓攻击力+60，范围+28，开始时箭数+47，肉包回复+10。

●马超【龙雷骑尖】（雷）

入手关卡：成都压制战（蜀军）

入手条件：在庞统阵亡前，用最快的速度解决刘馈，贵重品发现。箱子在最左下角，在原来放的卢镫的箱子旁边。这关也是刘备的生存成问题。

武器能力：基本+42，跳跃+21，无双+87，运+15，范围+21，charge+8。

●魏延【双极碎星】（光）

入手关卡：夷陵之战（蜀军）

入手条件：将除了孙权之外的所有军团清除（副武将可以不打），并清除吴军四个据点，贵重品发现。在通往吴军本阵的桥左方附近。

武器能力：基本+46，无双+82，体力+82，范围+22，增加+20，真乱舞书。

●赵云【击龙胆】（雷）

入手关卡：南蛮夷平定战（蜀军）

入手条件：把敌军团一一击破，包含七擒孟获。

武器能力：基本攻击力+43，无双+78，体力+75，攻击范围+25，无双增加量+20。

## 吴国势力

●孙坚【天狼霸王剑】（光）

入手地点：合肥新城（吴军）

入手条件：关键是完成开全门事件。击败张颌、徐晃，我方任一军团进入中央凉亭正下方，再清除满宠、曹睿伏兵，最后击倒许褚，贵重品发现。在中央池塘区的右下方，放玉玺的箱子旁边。许褚打倒同时会出现孙子兵法的贵重品，不要搞混。

武器能力：无双＋82，防御＋42，弓攻＋42，范围＋26，角鬼腕。

●孙策【斗神】（雷）

入手地点：刘表奇袭战（孙坚军）

入手地点：孙坚死后，解决刘表配下的蔡瑁。

武器能力：基本攻击力+42，移动速度+22，弓防御力+50，攻击范围+30，无双增加量+23。

●孙权【天狼斩空剑】（斩）★

入手地点：合肥之战（吴军）

入手条件：击破张辽、徐晃，然后解决许褚，贵重品发现。

武器能力：基本攻击力+42，无双+68，体力+70，弓攻击力+52，骑乘攻击力+55。

●孙尚香【龙炎乾坤圈】（炎）

入手关卡：樊城之战（吴）

入手地点：水攻前击破关平，贵重品出现。

武器能力：体力+75，攻击+20，运气+28，攻击范围+30，开始时弓箭数+30。

●周瑜【古锭刀风月】（风）

入手关卡：吴郡攻略战（吴军）

入手条件：两分钟内杀死张英、陈X，开东门，打倒刘繇，太史慈降服后，贵重品发现。在开始地点附近。

武器能力：基本攻击力45，移动+23，体力+82，攻击力+25，范围+28。

●陆逊【光闪飞燕】（光）

入手关卡：石亭谋略战（吴军）

入手条件：依序打倒徐晃、甄姬、张颌，然后等待到15分钟司马懿识破周魴埋伏的剧情后，贵重品出现。在周魴本阵的木箱中。

武器能力：基本攻击力+42，体力+80，攻击+24，弓防+55，范围+30。

●甘宁【七海王】（风）

入手关卡：夷陵之战（吴军）

入手条件：石兵八阵突破，击败诸葛亮。贵重品发现。在朱然的小路左侧，被房子围着的三个木箱，与矢20并列。

武器能力：基本攻击力+46，移动速度+24，防御力+45，攻击范围+28，肉包回复+12。

●大乔【乔佳美丽】（炎）

入手关卡：刘表奇袭战（吴军）

入手条件：孙坚死后，解决刘表配下的蒯良之后贵重品出现，在地图右下的船附近。

武器能力：基本攻击+37，6段攻击，体力+65，攻击+26，攻击范围+10，肉包回复+10。

●小乔【乔绫佳丽】（光）

入手关卡：吴郡攻略战（吴军）

入手条件：打倒王朗，严白虎，贵重品报告。在刘繇初期位置附近（注意不能先打倒太史慈）。



武器能力：基本攻击力+38，无双+85，攻击+28，弓防+54，范围+22，发破传书。

●吕蒙【真白虎颚】（光）

入手关卡：合肥新城（吴军）

入手条件：将初期配置的武将全部打倒，并引发风之间及中央池塘弓箭手伏兵事件（可以不清弓箭手），再打倒右下方出现增援的满宠、曹睿，贵重品发现（箱子在中央池塘的左下角）。

武器能力：体力+82，攻击+25，骑攻+50，范围+25，无双铠。

●黄盖【断宙鞭】（雷）

入手关卡：黄巾之乱（讨伐军）

入手条件：在不打倒其它武将的情形下，依序打倒何仪、张宝，贵重品发现。在地图下方敌据点的附近小山丘上。可在对岸用箭射死何仪。

●太史慈【真虎扑殴狼】（光）

入手关卡：合肥之战（吴军）

入手条件：在张辽奇袭事件后解决张辽，贵重品发现。在地图左上附近。和鬼角腕拿法一样，别搞混。

# 特殊道具拿法（难度普通或以上）

■兽神甃（可以得知最后所骑的马匹位置）

挑战Challenge模式刷新“速驱”记录（1分30秒以内即可）。

■达人装束（自动受身，不倒地）

挑战Challenge模式刷新“流星”记录（击倒100人以上即可）。

■七星宝刀（连击评价上升，炼道具和无双铠必备）★

挑战Challenge模式刷新“连击”记录（1000分以上即可）。

■狂击术书（倒地后不受身的话，起身攻击力变2倍）★★

定军山之战（董卓军）—貂蝉无双第四关，一开始就冲过去打黄忠，在黄忠和吕布交战事件出现后，第一个把黄忠击倒（和法正同时也可）会拾到红色道具。

■鼓舞太鼓（我方士气上升率增加）

南蛮之战（黄巾党），当敌方援军出现后，击倒增援的诸葛亮，贵重品发现。

■皇帝手纲（骑马可踏过任何人）

石亭之战（南蛮军），甘宁小乔增援后解决小乔，贵重品发现，地图左上在原来大乔武器处

■响雷闪弓（可发射雷属性箭）

夷陵之战（黄巾党），在开始后10分钟，如果黄忠及全部“民”仍然生存，会有运输队出现（右上方据点），打倒其队长即可取得。

■战神兜（昏迷防止）

赤壁之战（吕布军），在开始后把全部武将包括副将在内亲手（含2P）击倒（护卫兵打倒也会失败），当船只移动事件发生及敌方增援出现后，把全部增援武将包括副将亲手击倒，会有贵重品发现报告。在右下方据点。

■暗玉玺（玉玺效果加倍，=无双满20秒）

官渡之战（袁绍军），当袁绍进城后引发曹操失踪事件，贵重品发现。

■猛将乱舞书（无双乱舞时可破坏对方防御）★★

合肥新城包围战（孟获军），必须从城之西门（地图画面左方）进城，直接走入箭之域，再经风之域，到达城中心，最后打倒诸葛亮（必须第一个被打倒），会有贵重品发现，在正下方孟获本阵的船上。

■战神灭碎腕（攻击力两倍的情况下对方即使防御也会损血）★

五丈原之战（董卓军），在开始后的7分30秒内，不作出攻击，等待己方武将樊稠被击倒（如果在7分30秒内樊稠击倒，关羽会以敌方第三批援军身份出现；樊稠不死，中央援军赶到关羽就不会出现），当关羽出现后，打倒魏延、赵云、庞统等可供使用的武将去引发流星event，当再打倒马超、张飞、关羽后，会有运输队出现（刘备身后据点骑马快速向正下方下移动），打倒其队长即可取得。

备用方法：玩家自己去将马超引到樊稠身边催他速死，比上面的方法积极，但是有一定难度。

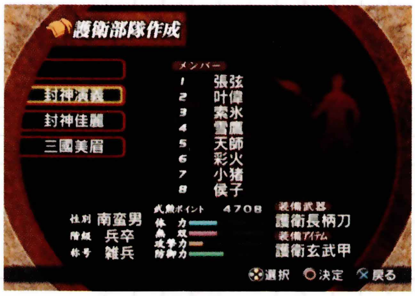
■无双铠（被箭射中不硬直）★

最好先挑战Challenge模式“连击”刷新记录得到七星宝刀，积累一定的连击数量后察看Database或道具装备画面，看右下角神秘问号道具位置应该会由白色转成闪动中的蓝色，之后作战，在任何版图（难度普通及以上、无双自由皆可）中不断使用蓄力连击取得高combo分（100分=perfect），在每次作战胜利后，计分画面中的combo分数会累计，而累计了的分数多少会在道具位置分三阶段显示：1-闪动中的蓝色、2-闪动中的黄色、3-闪动中的红色。当到达第三阶段后，仍要在任何版图中不断使用蓄力连击来取得高combo分，当到达解封的分数时，会在作战胜利后在道具取得画面处自动获得。估算解封分数在3000以上。

■护卫全书（护卫兵专用道具，徐徐加体力）。

挑战Challenge模式“统一”刷新记录（350分以上即可）。

# 护卫兵修炼须知




首先，护卫兵一共有四种外形，普通男女和南蛮男女兵，后两者要求孟获和祝融分别通关。在OPTION中可以编辑四组护卫队伍，每组八名，护卫兵姓名可自由编辑，要使用日文汉字训读法才能顺利拼出。大家一定要在开始培养之前就决定好护卫兵的姓名，否则名字一变，能力就全部初期化了……偶设的护卫兵是肉盾蜀叔（戟兵）、三国美眉（剑兵）、封神演义和封神佳丽（光荣把胡喜媚什么的也放到随机人名库里面了，按方块即可一一看到）。进化路线如下：

貂蝉千里行（初心者），成长方式都是手动。

1P选初期的董卓什么的，带封神佳丽弩兵，一个人玩的时候一上来就躲在城关最左下角，方针无所谓；两个人玩就跟在2P后面注意护卫兵安全，方针选铁壁，自己捡大剑和盾牌吃小笼包子。

2P选貂蝉，先带肉盾选戟兵，方针铁壁，跟着一起向前冲：

第一关：宋宪道具、魏续道具、护卫兵道具；右边两间仓库中间有于吉仙酒。

第二关：吕蒙加攻、护卫兵武器、太史慈加防。

第三关：张颌道具、夏侯淳加防、护卫兵道具。关卡左侧木箱有道具。

第四关：黄忠加攻、赵云加防、关卡前左侧有小笼包子。

第五关：高顺武器、护卫兵武器、张辽加攻、吕布武器。

貂蝉通五关即可通关，1P即使什么都不做也可以净得武勋4000左右。8分钟通一次成长很快的。

■手动成长分配点数：

人数：不可分配，从初期的两人到后期的八人，武勋每增加25000点增加两人。

体力与无双：初期不需要加，还不如提高阶级。后期肉盾型护卫才需要加，其他都不要加。

阶级：从最初的兵卒，逐渐提升等级至亲卫队。体力与无双也会随之增加。弓击和弓防也会随之增加，弓弩兵先加满这个！

称号：不可分配，从初期的杂兵到最后的修罗，武勋每增加30000点会提升一级。称号提高，护卫兵的连续攻击次数也会增加（所以护卫兵的武器没有连续攻击次数设定）。

攻击力：成长此项目还会自动提升护卫兵的跳跃力。剑兵必加满。肉盾绝对不要加，这里浪费一点，其他的就加不满了。

防御力：成长此项目还会自动提升护卫兵的移动速度。任何兵种都要加，肉盾一开始就加到满。否则战场脱离就全白费了。

护卫兵方针：（方针可以在战斗中暂停按方块改变）。

攻击：不用说，死得很快，剑兵枪兵可以用，可放无双。

防御：不太容易死了，戟兵常用，只能普通攻击。

援护：在远方辅助攻击，弓弩兵常用，尤其后期八人修罗弩兵放集气箭，好像焰火一样：）

铁壁：很少会死，戟兵初期和超难必须，只会防御，但是相当值得信赖。

补充难点：

——吕布的第三身衣服（三国志战记盔甲骑士装）拿法

首先《猛将传》的这七个人的无双故事模式要全部通关，然后在最难模式下选择猛将传的赤壁，选董卓军参战，不能选吕布。以上条件达成后，开始战斗时就会发现战场音乐变成了很奇怪的声音（《三国志战记》配乐），敌方的小兵也穿上了白色系的衣服。吕布大人身穿白盔白甲威风凛凛的出场！如果在这场战斗中成功打倒吕布和貂蝉穿关，以后就可以在选人画面中选择这一身衣服了。同时护卫兵也会出现白色衣服的选项——总共有通常、青色、赤色、绿色、紫色（袁）、黄色（角）、黑色（董）、桃色（貂）、白色九种，后面分别是南蛮夫妻以外的猛将无双通关后得到的。另外，以后还想选这一关的话，可以在按圆圈确定的时候，同时按下L1R1或者L2R2即可。

至于这一关的难度，我建议1P2P配合，1P选初期化，2P最强人配最强斩属性配最强肉盾护卫兵……然后在打的时候随时记录。小孔在打这个的时候，是唯一的一次肉盾护卫兵全灭，上帝保佑，阿门……






# V玛斯塔传说

GBA上继暑期游戏王7后的又一款素质颇高的大容量卡片RPG游戏，但其更强调战斗时卡片召唤的华丽性和RPG冒险的剧情化。全游戏卡片共计398张。战斗中引入比较新颖的卡片召唤师，战略性更高。而且召唤出的怪物分为前后左右四个位置，作用也有不同，比较个性化。另外值得一提的是本作的音乐笔者给满分。

| GBA | | |
|---|---|---|
| 厂商：SUCCESS | 发售日：2002.7.26 | |
| 类型：RPG | 价格：5800日元 | 其他：—— |

## 序



远古时代，强大的魔法之力支配着整个世界。瓦兹哈尼大陆被拥有邪恶魔力的魔法皇帝古洛斯统治着，人们都惧怕他那强大的V玛斯塔魔法卡片，在邪恶召唤兽压制下的大陆只剩下恐惧。此时，罪恶的乱世中出现了传说中勇者的子孙，他们集结众人向古魔法皇帝进行讨伐。在最终的决战中，魔法皇帝被深深的封印在魔界的底层。古洛斯死后，大陆又恢复了和平，万民皆喜。魔法卡片又继续在广阔的大陆上流传。就在魔法皇帝的恐惧逐渐在人们的记忆中淡去时，V玛斯塔卡片大会开幕，人们狂热的投入到大会中……







## 天丸的奇遇

盗贼团一行五人潜入封印之地入口，妄想着里面N辈子受用不尽的财宝。数人一番商量，最后为首的头头拿出万能钥匙把遗迹大门开启，争先恐后的进入其中，此时发生了剧烈的震动，只见四周一片漆黑。……




200X年，日本。V玛斯塔卡片地区大会会场。大会第一回合，十岁的小学生天丸VS死党兼宿敌。双方展开绝体绝命之战，最终天丸的女神的祝福还是不敌最终神判而败北。事后二人




怀着截然不同的心态步出会场。天丸还遭到了对手的羞辱，可怜的天丸也只有"……"了（笑）。卡片也赢了，大话也爽了，也该回家了。对手走后，天丸神情甚为懊恼。就在天丸即将回家的时候，突然身后一道强光闪过，一红发古装少女跌倒在地。好心（？）天丸自是上前把少女扶了起来。而少女起身后却说了一些莫名其妙的话，而且还要天丸救她（汗）。就在天丸还没弄清楚事情头绪时，少女胸前的饰物灵光一闪，二人又一同消失在强光中。

当天丸回过神来的时候已经身处古代大陆的克巴町。此时的少女倒是眉开眼笑，说是终于到家了。而从少女口中得知这是在一百年前（汗）。突然盗贼团的一人杀来找麻烦，看样子是来抢称之为某种神器的卡片。少女自又请求天丸帮忙了，并把卡片给了天丸。没办法，MM相求也就豁出去了。在开战前少女会问天丸是否知道卡片决斗的基本知识。选第一项是知道，第二项是不知道。初玩者务必一定要看一下战斗系统。虽然和传统的卡片游戏差不多，但本作有自己的特点。选择召唤师和出牌都会有说明。最关键的决胜原则就在于双方先把前后左右四张牌打出，最后一次性靠四张牌的累计战斗POWER值决出胜负。而先攻后攻顺序就是看召唤士的能力值来定的（详细战斗系统见V阿俊讲座）。初战几乎没有难度，只要把四张牌打出就肯定能赢。战后可得到卡片和金钱若干。盗贼则落荒而逃，但天丸也因体力透支而昏倒在地。

天丸醒来的时候已经身处克巴町的绘画师诺纳家中。通过交谈得知少女名叫诺伊索，是老绘画师的孙女。现在瓦兹哈尼大陆中央的封印之地已被盗贼团侵入。这就将预示世界有可能再一次陷入危机之中。唯一能够拯救世界的就是拥有勇者血统的人。而那个流着勇者血的勇者子孙就正是天丸（大汗）。这个危机四伏的大陆必须要依靠天丸的力量来拯救。此时会出现两个选项。第一是答应下来。第二项是不答应。如果选择不答应的话，他们会再度好言相劝，说明危机的重大性。如果还是不答应的话，诺伊索会极不情愿的开启时空之扉放天丸回家。但后果就是GAME OVER。所以还是答应下来吧。而后老人会给天丸绘制出一张天丸卡片。之后由玩家自己从火、水、大地、大气、森、暗、光、机械八种属性中选择一种。这就要看个人喜好了，笔者选了火。

然后诺纳会告诉天丸他的弟子遍




布大陆各地，每到一处记得到他们的绘师之馆去给卡片升级，不过费用还是要收的（汗）。现在勇者的使命就是通过不断获得卡片大会优胜，前往大陆的中央进入封印之地把魔法皇帝消灭。好，整装出发了。刚要走又被老人叫住了。你以为是什么呀，这是古代，带上导游吧。二人就此踏上为世界和平而战的征途。

## 冒险初开

另外一方面，战败而逃的盗贼灰溜溜的回到老巢。头头听说手下见到了神器自是欣喜若狂。但又听说战败而归大为不解，难道堂堂盗贼会败给一小女子不成。后来又得知是她请了个保镖（用心棒）。随即下令全体盗贼成员追杀二人。不惜一切代价把加神器卡片弄到手。

现在天丸出现在地图画面上，此行的第一站是南部海边的托托古鲁村。途中色点处会遭遇敌人。其中一战要再次与盗贼对阵，做好心理准备就出发吧。如果不慎战败也不要紧，诺伊索会利用卡片把盗贼击退。来到托托古鲁村后，第一项指令移动中可去的场所有特训所、卡片商店、知识馆、绘师馆。其中特训所里可以选择和人对战。卡片商店可以补充战斗卡片。知识馆里有大量系统知识。绘师馆里则可以付费进行各项能力的提升。第二

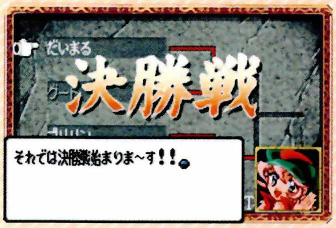
项广场指令是去广场收集情报，注意每到一处必去广场。通过对话会得知大陆来了一种传说中住在贝兽岛的动物。第三项是对卡片组的调整和存档。第四项是出村。该去的地方都去了就出村吧。二人刚一出村竟碰到了传说中的贝兽，模样酷似皮卡秋，甚为可爱。随即进入战斗。战后得知他是和故乡贝兽岛上的另两个同伴来到大陆。而后




二人继续冒险旅程。下一站是加鲁亚町。到达加鲁亚町后来到老绘师的家，他会免费为天丸增加能力值。

之后再原路返回克巴町，与这里广场上的那个渔师对话会有情节发生。另外卡片大会也可以参加了。二人进入到会场内，大会主持人会宣布比赛规则。先是四人分组淘汰赛，然后决出胜者进入决赛。天丸被分在A组与随机一人对阵。其实力不算太强，但很善于利用地形。身上多带几张封杀卡并最后再给他来一张强欲的称师（敌总攻击力下降50%）就足以令其勇夫无用武之地。决战中竟然是与之前的那只贝兽遭遇。最好是速战速决，否则越拖到后面越难缠。而且他的逼和能力很强哦，动不动就最后来一张天灾（不计攻击力直接平局）。最终还是天丸晋级一举夺取了冠军。为此组委会还授予天丸一张017号的火龙。再加赏金1000大元。

从会场满载而出后，二人即刻启







程前往北部的玛里那町。另外一方面，再次战败而归的盗贼遭到了头头的怒斥。并且又派遣出盗贼团中的一人前往强夺卡片。二人来到克巴町后可以先去卡片商店补充点SP功能卡。比如说天灾咱也来上一张，遇上强敌时也给他来个赖皮打法（汗）。另外在广场渔民说曾经在岛上的洞穴里见到过龙。现在从玛里那町出来后发现再往北行的路还未开通。回到克巴町广场找到那个渔师，他说有重大情报要告诉二人，一定要选第二项听取。原来这个名叫左国的渔师家住克巴町东部，而在克巴町东南方的岛上有一座德索




达之塔和一座扎加恩之塔。在那里时常有怪物出没，使得现在连鱼都捕不到了。天丸闻后倒是爽快的答应下来，左国万谢而归。二人出村东行来到左国的家。左国见二人应邀而来大喜，即刻准备渔船把二人载到南部的小岛。选第二项为出发。

二人乘船来登上小岛进入第一座德索达之塔。进塔后突然天丸身上的卡片开始闪光，看来有事发生。碰到一自称是巴库的外貌酷似剑心的修行浪人。他此次东行来到塔中就是要证明一下他的高超剑术，但一直没有机会出手正打算走人。又问天丸二人来塔里干嘛，这可不是小孩来的地方。当得知天丸是来退治怪物的又问要不要帮忙，天丸口气倒不小，说是一两个小怪物就不麻烦了（笑）。二人又来到第二座扎加恩之塔。发现一绿色的大嘴鸟贝兽躺在地上睡觉。他发现二人后像是很喜欢天丸的样子，冲上来就是一吻（汗）。当然，他那么大的嘴直接把天丸的脑袋给叼住了。此场景极为搞




笑。事后才知道他从贝兽岛乘船来大陆，但航行途中遭到风暴袭击漂流到了岛上。都快饿死了，刚才因为看到食物（天丸）当然一口（大汗）。诺伊索闻之立马给了他一个饭团。那小家伙食后精神百倍，还不忘送给天丸一张贝兽召唤师卡片。此鸟兼顾了四种不同的属性召唤，实为强卡也。最后他托二人见到他的同伴给通个信。走时还不忘摆摆手，很卡哇伊呢。二人回到左国的家。左国为了感谢天丸帮他退治了怪物，把一张卡片送给二人作为礼物。

## 沙漠之旅

现在玛里那町往北的路已经开通了。二人一路去到下一站库托鲁。途中遭遇了盗贼团的伏击。之前存个档，调整好召唤师应战。万一陷入困境干脆读档，战局越拖到后面对我方越不利。二人成功突破盗贼团的狙击后来到库托鲁。一进城就发现这里也是卡片大会的分会场。有了上次的经验（甜头）天丸此次自是不能放过再夺桂冠的机会啦。但难度可是比上次要高多了。想拿奖金？就拿出实力来先。记住决赛肯定是持久战，当某局形式看好时不要得理不饶人，小胜即可。别一口气把大牌都出光了后面就死的惨。当然，速战速决就是再好不过了。一般连胜三场就搞定了。运气好的话两局就行了。天丸勇夺冠军后，获得了组委会颁发的一张055号萨索多拉索巨龙卡。当然优胜奖金是少不了的，2000大元。广场上的城民处也可得到不少情报。其中，广场第三个人会告知从库托鲁西行有一座火炎山，那里有炎之精龙。而有个老头说他家的东西全被一只贝兽给偷吃了（汗）。而关于沙漠地带，一直是库洛波索族的领地。而似乎现在沙漠之塔和王之墓正受到盗贼团的威胁。

从库托鲁城出来后，二人在沙漠碰到了一只白色贝兽。他正好询问天丸是否见到过他的同伴。呵呵，那是当然了。天丸把同伴的口信传达给他。为了感谢天丸还特地相赠一张贝兽召唤卡。原来那三只贝兽是在贝兽岛同乘一条船来大陆的，因海难被迫分离，现正在相互寻找。告别贝兽后二人决定先西行去火炎山一趟。途中一共有连续四战。都很难缠的角色。不过这里的初始地形都是火山，所以库托鲁城就要相应做好准备。多带点炎属性的召唤师和卡片，战斗会稍微轻松一些。千辛万苦总算是到了火炎山（汗），找到了自称是火炎山之主的炎之精龙。此时还没有空白卡片给他制作精龙卡，先走吧。




然后二人原路返回再北上来到沙漠中央的兹巴鲁之泉。在途中碰到了一个自称是早田流召唤剑士的早田剑之介。据说他正在寻找他的兄长慎之介。他兄长是为了追寻宿敌巴库来到大陆。数年前有个叫巴库的剑客（就是之前在德索达塔遇到的那个浪人）来到早田家的道馆，声称要挑战早田流的始祖剑之介之父。慎之介代父出战，最终败在巴库的酒天召唤剑下。而后其兄失去信心，直到得知巴库在大







陆出现才独自赶来寻仇。这里他会把自己的召唤师卡007号给天丸。此人拥有剑炎属性+50的特殊技能。此人在剑道主场配合剑炎属性召唤兽，自身先加两次攻击力，还要封印对方的卡片。达成完胜对手的BT战法，强的不像话（笑），绝对主力。

进入兹巴鲁之泉后可稍做休整，补充点卡片，去广场上收集情报，然后启程北上前往塔鲁索町。途中会有两战。二人进町后发现这里也有大会分会场，稍做整顿后即刻报名参赛。全胜夺冠拿到038号水龙，优胜赏金3000。来到广场探听情报，其中有人卖地形卡，另外得知东面的小岛上的洞窟里有龙的存在。下一战是沙漠之塔，整装出发吧，途中有一战。进入沙漠之塔后，经人指点先去塔西的泽玛爷的小屋一趟。糟老头自称是昔日有名的幻卡片斗士，现在已经退役了，但看在二人诚意的份上愿把珍藏的强力卡片出售。但都是些价格超级不菲的卡片，能买的起一张就不错了。其中推荐"封爷"，效果是封印对方除天灾以外的SP卡。

与此同时，盗贼团方面。战败而归的盗贼又被头头恨恨的海批了一顿。此时突然一阵强烈的地震，一神秘的黑影怪人出来发号施令。他正是魔法皇帝的忠犬阿古拉。而他们企图得到神



器令封印在魔界之底的魔法皇帝复活，统治整个大陆。二人从泽玛爷的小屋返回沙漠之塔。通过对话得知王之墓就在沙漠之塔的南部，但要去的话必须要通过考验，难度可不比分站赛低哦。之后可以去移动项目中挑战，但最后还是等有绝对实力再说吧。二人继续向下一站拥有沙漠之都之称的艾兹托进发。既然是沙漠之都就肯定有卡片大会的分会场。想什么，快去报名拿奖品吧。不过这里的大会规则有所调整。因为是沙漠中最大的都市，所以参赛的人就较之前要多。为8人分组，而且不再以卡片数量为胜负标准，改为三局致胜制。其实这样的大会规则避免了持久战，更加有利于我方。在如此有利的外部环境下，取胜简直如探囊取物般容易。轻而易举的拿到组委会颁发的073号风龙和优胜奖金4000大元。然后记得到绘师馆去给自身这张天丸召唤师卡升级加能力。这里要注意的是，卡放在阵中是无法拿出来给绘师升级的，要用其他召唤卡把他换出来才行。另外卡片店里也有几张不错的新卡，别忘了去购物哦（促进消费搞活经济嘛）。

最后二人照例来到广场。在一黑魔道士处得知，在沙漠之都的南部的山区里隐藏着号称鬼众道的恶鬼一族，他们似乎和盗贼团有所关系。二人闻后即刻启程赶赴南部山区。谁知走着走着竟到了一片阴森恐怖的墓地，就在二人双腿弹琵琶的时候突然一个鬼影冲了出来，吓的诺伊索拔腿就跑。眼前的鬼自称是鬼众道之一的无限鬼。此厮非常难缠，而且拥有天灾卡，动不动就在关键时刻赖皮。之前一定要存档，发现战局复杂化时干脆读档。因为被其缠上战局一般是会继续恶化的。笔者也是险胜之（大汗）。战后建议再存个档，因为再往前走将有连续两战。先是一独角女十鬼，接下来是零鬼。比无限鬼要稍微好对付点，但也不能掉以轻心。连战两场进入鬼之里后就是与鬼众道之百鬼的对决了，难度一般。但当二人来到鬼众道几祭坛时，发现有着兆鬼之母称号的京姬正在举行着什么神秘的仪式。把他们战胜后可以得到其召唤师卡片，其中十鬼可封印对手25岁以上男性召唤师天场，是否换上阵中就要依个人喜好了。击败京姬后但仪式还是启动了。鬼众道的最强之鬼兆鬼即将在其邪恶的仪式下复活，只见瞬间地动山摇。无限鬼、十鬼、零鬼、百鬼、京姬五个




鬼众道的傀儡自灭成为祭品令兆鬼召唤复活。眼看着死路一条，坐以待毙？NO！闪为上策也（笑）。

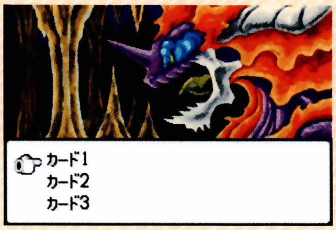
二人飞奔到加鲁亚町老绘师诺那的家。老头倒是对鬼众道十分了解，当得知此次最强之鬼兆鬼也复活的消息很是震惊，鬼魔复活将意味着大陆的覆灭。唯一对抗的办法就是再绘制一张诺伊索的召唤师卡。到时用这张卡令天丸的勇者之力觉醒。另外现在加鲁亚町北部山区里的龙之洞窟已经可以通行了。二人决定前去向龙之长老取得龙之奥义。但上山途中将有连续三场龙骑士三兄弟的遭遇战（昏）。好不容易进了洞居然还要再打才能见长老(倒)。再胜龙骑士后可得到一张174号的玉子龙（赵子龙的弟弟？）。好歹过了第一关，又来一龙骑士（烦不烦啊）。胜之得173号龙卡。二人突破层层狙击终于来到龙之洞窟底层，龙之长老总算是现身了。长老的卡片数高达60张，要做好持久战的准备。战胜长老后天丸得到了号称龙之奥义的226号SP卡龙仙人之守。

在成功拿到龙之奥义后二人即刻




启程赶往鬼之里去封印兆鬼。谁知在途中被一马戏团的小丑拦住去路。硬是要和天丸过过招。二人到达玛里那町的广场时，一黑魔道士挑战天丸，战胜他后会得知水之精灵的消息，并指点二人去玛里那町东北方的多索加岛。退出到地图画面，乘船登陆多索加岛。岛上的卡片商店去逛逛，有什么没有的卡带上几张。整顿完毕就继续向北部的铁达岛进发。途中将停靠两站（战）。上岛后本来想去求见当地的长老询问关于水之精龙的事，谁知一鱼骑士冲出来逐客。对待N站卡片冠军好不礼貌啊，不教训教训你是不行了。此人战败后极不情愿的打开了通往库里亚洞窟的道路。现在可以去找水之精龙了。当然，乘船途中还要遭遇两战才能登岛。进洞后果然见到海的统治水龙。在得到精龙的一番教导后二人重返大陆，继续冒险。

路上记得到火炎山去一趟。火精龙会让天丸从018号炎之精龙的ABC三张卡片中选一张，攻击力高达200。三张卡攻击力都一样，只是召唤的条件不同罢了，随便选一张吧。在沙漠之塔前一站塔鲁索町广场，与最后那个黑魔道士对话，会有剧情发生。塔鲁索町东北部的库里亚岛以北的洞窟里




有大气之精龙。二人来到沙漠之塔，现在应该有绝对的实力挑战试练之间了。考官是库洛波索族的三勇士。这连续三战的敌方属性均不同，但对现在的天丸来说根本不算什么。获胜只是时间问题。当成功通过试练后，天丸二人受邀请去到许之间面见族长特鲁。但那老头居然还要给天丸来个沙漠之塔最终的试练（倒）。这老头可就不是那么容易打发的了。难缠的很，必须要有绝对的耐心才行。取胜后终于得到了长老的许可前往沙漠之塔南部的王之墓。在去王之墓的途中还会有一个不服气的库洛波索族人前来挑战。二人进入王之墓后见到了传说中的沙漠之龙。

当然二人赶到鬼之里时却发现兆




鬼已经逃走了。只得先返回沙漠之都。当来到此处的训练馆时，天丸身上的V卡片突然散发出光芒来。二人回头一看，原来是遇难的第三只贝兽，终于是出现了啊。当他得知前两位同伴都先后遇到后二人并安然无恙，大喜并将自身的078号贝兽召唤师卡送给天丸。此时二人从沙漠之都出来，走出沙漠的路就开通了。

## 探索精龙

路上，碰到了一个从阿斯索国来沙漠边境来大陆找人的红发少女米诺特伊。她委托二人帮他找一个叫做洛




古斯的少年，并把自身的027号召唤师卡和200号的HELP卡送给天丸。但事情远不是想象中的那么简单的。这一切已被魔法皇帝手下的阿古拉所探听，而且又派出了魔女。二人继续前进的路上又遭遇到盗贼团的狙击。击败他后到达拥有北限之村之称的大陆最北端的边疆城市欧托鲁。与此同时，盗贼团和魔女设计埋伏把一有着赤子之手称号的少年洛古斯抓走。这里的卡片商店有几张新卡片，记得买下来。而据广







场上的人说巴库也到过此地。而后二人继续向下一站卡片专卖屋进发。这里的卡片都比较经典，大伙依自身的情况看着把没收到的卡片买下吧，价格是比较合理的。接着前往平原之都斯鲁。

不愧是都市级的地方。卡片商店中有大量强力卡片出售，绝对要大大的破费了（笑）。054号召唤师卡命铃和号HELP卡恶魔的所业都是必买之物。其中命铃有女性召唤兽十倍攻击力的特技。而恶魔的所业可直接封杀对方HELP卡，并取消对方一切破坏效果。在强化了卡片整容后就去挑战当地的分战大会吧。同样是8人分组形式。但取消了三局致胜制。获胜后得到组委会颁发的141号机械龙多特恩Z一张和赏金5000。在广场上可以1000元的价格购入一张空白卡。现在有了这张空白卡就可以去王之墓，找沙漠精龙制成056号沙漠之龙普斯欧萨多。在广场最后那个少女硬是往天丸身上贴，说是要见识一下冠军的卡片。谁知竟是盗贼团中最后的刺客所乔装的，被其顺势把卡片抢走。就在其大喜过望逃走之时，贝兽两兄弟及




时杀到将之截下。但与此同时魔法皇帝也派出了新杀手独角鬼,另外那个被他们设计抓来的洛古斯已经被其暗恶

化操纵。

在平原之都西北部的古兹斯索二人又与米诺特伊相遇，她知道盗贼团的本部所在地。三人决定同往剿匪。而盗贼团则听闻三人杀来而大惊，仓促迎战。一路击败两个盗贼后直接杀入盗贼团老巢与其头头对阵。击败他后暗之洛古斯登场。而他竟就是米诺特




伊的哥哥。但已经被暗恶化操纵的他出手把其妹打成重伤。看来一战难免。战胜他后可收到其049号召唤师卡，此卡非常强劲，见人封杀天场，初始值顶级100，必抢先出牌。天丸试着用卡片之力驱除他的暗之心，可惜没能成功。与此同时，诺伊索也被独角鬼掳走。另外魔法皇帝的强力手下魔人也告登场。

天丸独自一人逃出魔窟后向南部森之了望台进发。天丸来到南部森林后又再次和早田剑之介相遇。他得到情报说他兄长在附近的町中出战了卡片大会。广场的人会告知一些关于森林的情报。在南部的德古索大森林中的万年古树中住了森之精龙。另外在大陆最南端的岛上有个瘴气之沼终日散发着毒气,森林居民为此遭受生存危机。现在回到地图画面出现了两条路，天丸决定先去西南部的森之遗迹。途中会遇到号称东方无双之男的万丈目五镯，战胜之可收到其041号召唤师卡。在森之遗迹的广场上中可以1000元的价格购得一张空白卡。现在可以去找水之精龙制作其卡片了。另外在此地还会遭到一森林族德古索人的挑战。击败他后可以打通南下进入德古索族之村的道路。途中还会遭到两个森林族战士的狙击。天丸进村后找到族长说明前来帮助族人前往瘴气之沼，但族长显然对天丸的能力持怀疑态度。击败他后可拿到他的055号召唤师卡。得到许可前往瘴气之沼，并指点天丸登岛后去拜访住在岛入口的老贤者多古。

多古老人非常热心的向天丸提供情报。原来这个毒岛每隔十年喷发一次。现在是它的休止期。另外在岛上的瘴气之穴中住着暗之精龙。此行会见暗之精龙途中将遭遇四只毒物，小心行事吧。排除万难进入瘴气之穴中，还要再打毒物。而且因为瘴气过重战后天丸要回地图画面透气，千万不要掉头走人啊。这里要进入三次击败三色毒物后再次进入才能见到暗之精龙拿到其107号暗之精龙卡。现在返回森之了望台走另外一条路去森之町。路上击败一牛头可收到一张025号召唤师卡。进町后直接挑战卡片大会。在决赛中的对手竟然是早田剑之介的兄长慎之介。获胜后可得到其006号召唤卡和组委会颁发的090号森龙以及赏金6000。而大会后两兄弟也终于团圆了。另外在给天丸召唤卡升级的时候要注意，4段以上的召唤卡每级只能出战一张，为了不损失其他的强力卡宁可不升，等到再积累一级的时候一口气跨过去。

广场上可以打听到西南森林中万年树的通路，还有町东的古代人之塔。其中万年树正是之前早有耳闻的树之精龙的所在地，先去会会精龙吧。但与此同时魔法皇帝也在派人前往取得精




龙之力。等天丸赶到万年树时树之精龙竟然被魔人吸取。那还了得，天丸一举击败他救出精龙。精龙为此连空白卡片都自备了，送给天丸091号树之精龙。在前往古代人之塔的途中独角鬼再次现身，以诺伊索相要挟天丸到塔中用神器换人。独角鬼的卡片高达70张。要击败他必须善用必杀轮。但将其阴谋击破后还是被他掳着诺伊索逃走了。无奈，只得回森之町往下一站洛古鲁之町进发。进町后照例先去



卡片商店淘金。之后在广场上打听到本地有个剑豪，巴库正要去踢馆。天丸赶到时剑豪火暮斩出门修行去了。但巴库仍有对手，那就是早田慎之介。剑客间的对话，最终还是以慎之介的败北告终，但可贵的是此战令慎之介看透了胜负，悟到了武士的真谛。

## 勇者VS魔王

在广场上还能打听到町东北山区的勇者之穴。与此同时魔法皇帝幕下的最后一人假面才登场了。在去勇者之穴的第二战可能会遭遇守墓人，做好持久战的准备。当天丸来到墓地时昔日勇者的灵魂出来教导他的子孙。但被假面杀出将勇者灵魂击破。啥？连老祖宗都敢动！三下五除二KO他。而




后继续南下前往海滨城市多艾索加。挑战完这里的分战赛后再向着魔法皇帝的老巢逼进。出城后东进来到卡特索比拉城。在东西广场打听到南部时之岛上住着贝之精龙。与船着场的人对话后可开通返回大陆东侧的加鲁斯町的航道。此时回去老绘师听说孙女被魔王掳走大惊，天丸只有再营救诺伊索。现在千万不要再升级了，因为以后的战局中会收到强力召唤卡，天丸一升级就占用了最高等级的位置了。另外卡特索比拉城是决战前的最后一站了，有什么该补充的做好最后的准备。进入决战是无法退出的。卡片大会的总决赛会场就设在城内。在那里遇到了贝兽三兄弟，他们也决定和天丸同往助一臂之力。在天丸报名进入最后的总决赛场中，发现这里的气氛很奇怪。而各派人物均组队登场摩拳擦掌,就连盗贼团也组队参赛了。而天丸则有幸与早田兄弟及巴库这三剑客组队。

当主持人宣布这次大会的恶梦之开幕式时，大家才发现是被组织者魔法皇帝所阴谋设计了。其真正意图在吸取各大卡片高手的力量而复活。瞬间大家都被魔物所包围，就连盗贼团和暗之少年洛古斯也被出卖了。好在有

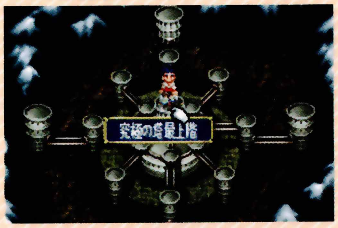


三剑客在掩护天丸突围，当天丸赶到魔城前最后一站封印之地的入口墓守之家时，兆鬼总算是现身了。送上门来的买卖，杀呀ing。兆鬼不愧是复活的最强之鬼，很难缠，不利用精龙组合等超强必杀是很难有胜算的。成功击败兆鬼后得到其召唤卡。兆鬼卡实为最强召唤卡，其等级无限，年龄?可召唤所有的卡片。而且出场直接封印对手天场，也就是说封杀掉对手发动必杀的机会。现在知道为什么不要给天丸加等级了吧。不过笔者已经中招，不得不忍痛把天丸换下。惨痛的教训啊。而后天丸来到封印之地的南之大门，也就是游戏刚开始盗贼团闯入的那个地方。与此同时深知被利用的暗之洛古斯也来找魔法皇帝算帐，而兆鬼此时也杀到与之对峙，并施法把洛古斯打回原型。清醒过来的洛古斯终于与他妹妹相认，并执意要与兆鬼对决。把012号召唤师卡给天丸自己留下来做掩护。

当天丸进入南之大门来到封印之地时，惊奇的发现在群山中竟然隐藏着如此巨大的建筑群。魔城的中心究级之塔被十九座圆塔所围绕。而此时地图画面上显示着第1之塔（汗），看来独闯魔城需要莫大的勇气和毅力啊。天丸进入第1塔后就碰到了一个酷似人造人的怪家伙，但他见了天丸居然吓得先跑。原来他是守墓人，数月前盗贼团闯进来令魔法皇帝再次苏醒。诺伊索就被关在次元牢里。而魔法皇帝幕下的六魔众都是正常人被其洗脑控制的。进入第2塔遭遇到吸血鬼，胜之可收其067号召唤师卡。要注意的是现在的地形是魔界，魔鬼属性以外的卡一律无法召唤。必须把能出场就变地形的剑之介排第一位出战。第3塔战胜六魔众之一剑士火武后天丸用神器为其解除洗脑，感激之余把其046号召唤师卡送给天丸。在牢1中可得到217号HELP卡。进入第6塔为水之守护者解除洗脑并拿到其召唤师卡。再走第4、7、8塔击败独角鬼和魔女拿到他们的召唤师卡。牢2中拿到HELP卡福袋的魔神。




然后再经由牢3攻打第9塔救出森之王多格并拿到召唤师卡。再依次攻打第5、10、11塔废掉魔人夺取召唤师卡。牢4是一个卡片商店。其中不但有大量的魔属性卡片，而且还有一张156号的魔之精龙，必收。第13塔是光与暗的魔人洛兹多。而最后就轮到魔城中心的究级之塔了。魔法皇帝也只剩下最后一条忠狗阿古拉。屠狗前进（笑）。另一方面,在洛古斯两兄妹强大意志力下兆鬼居然良心发现自己离开了(汗)。当天丸登上究级之塔的顶层时，魔法皇帝已经吸收了六魔众的力量复活。最终BOSS就在眼前，还等什么？纳命来！



谁知取胜后魔法皇帝用诺伊索要挟天丸交出V卡片神器。在两难的选择下，天丸只有无奈的交出神器卡。魔法皇帝终于还是成功的达成了他的野望，并欲对二人下毒手。好在危急时刻伙伴们及时赶到。此时老绘师专门制作的那张诺伊索卡发挥了作用。在接过诺伊索的229号勇者的觉醒后，真正的决战开始了。最终在强大勇者之血的冲洗下，魔法皇帝被再次封印到魔法阵中。值得一提的是最终战可收到魔法皇帝的召唤师卡，可以用它去和朋友通信对战啦。而完成使命的天丸也返回了现实世界。回到了令他梦幻的那个地方，那个时段。死党见他傻站在那又回头来叫他回家。实乃一场游戏一场梦也。最后提示：记得看完穿版动画字幕后按提示存档。





# 阿俊讲座

## 改造

在町中的绘师之馆中找绘师进行能力改造。依次是：1升级，2属性变更，3付属性变更，4攻击力修整值，5召唤属性，6特殊效力。其中特殊效力的改造最为关键。效果为召唤相应属性的战斗卡攻击力加N倍。

## 战斗卡

冲锋陷阵就全靠他们了。战斗卡的攻击力是首要的，其次要看其特殊技能。再就是必须要和召唤师及地形配合默契才能最大的发挥其攻击力。战斗卡应配合好其他各方面，最忌杂乱，很容易因地形等关系自相冲突。

## 召唤师

出牌的人。他们各自拥有其擅长及无法召唤的属性战斗卡。召唤师一要看他的段位，段位越高召唤出相应属性的卡片加的攻击力就越高。二要看他所能使用卡片的广泛性，越多越好。最后要看他的特殊技能。此三项综合评定。然后五个召唤师必须要搭配好。同属性或五个都不同也不行。最佳方案是以三种属性为主。召唤师定了后再来调整战斗卡。

## 魔法卡

特殊魔法卡有HELP、ALL、R辅助卡三种。其中HELP比较实用的有补充女神等。R辅助卡以左界仙之梨、右界仙之林、天界之桃为代表，效果为分别在左右天场复活一张已用过的战斗卡。ALL的功能主要是破坏。推荐双子星两兄弟，他们分别拥有封印对方单（双）数攻击力卡片的特技。

## SP决胜卡

此类卡片是无论如何都要配备的。SP是起到最终决杀的作用。有一张好的SP卡，之前的战斗卡抽的再差也能扭转乾坤。按照强力度排列笔者推荐：强欲的称师（早期主力）、恶魔的所业（后期主力）、召唤兽交换、送还、障壁魔人左（右）、天的奇迹、天灾。除此以外的SP卡不是非常实用，最好就不要带入阵中，以免占了容量。

## F地形卡

各种属性的地形卡也是左右战局的关键一环。但没有必要每种都有。根据召唤师的特点配备两三种就够了。多了反而占了对阵卡片的容量。另外就是各种地形都具有有利的属性和不利的属性。比如墓地，暗属性有利但光属性无法生存。炎浆中炎属性有利而水属性和森属性无法生存。这点也必须要考虑到。同样的，利用这一点可对敌造成破坏作用。

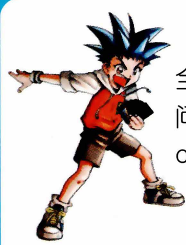
## 战术指南

玩任何游戏都必须最大限度的利用胜负规则。先往坏处说：本作每局最少要出四张牌，换句话说也就是没有能召唤的卡也要废掉一张。往往这张对下一个出场的召唤师很重要。到了这种局面就已经很不妙了。此时有两种选择。阵中如果有天灾立即使用平局，让此局的出的牌数要保留，在下一局取胜也就相当于赢了两局。另外就是按SELECT键选择中止此局比赛，直接进入下一局。另外，本作只算每局的出牌张数，而不算双方攻击力的差额，这也是和游戏王等正统卡片游戏最不同的地方。所以根本没有必要狂胜对方，此乃大忌。好牌应留着应不时之需。不到万不得已时不要使用。而且要依当时情况有选择的用。比如强欲的称师、恶魔的所业这种强力卡，不到关键时刻不要出。

## 必杀轮

最后，本作和麻将一样是算番数的。达成不同特定的条件有相应的翻数，相当于麻将的各种胡法。基本发动条件是在阵的四张牌全部存活。具体条件是：如三张战斗卡同属性就是两翻，攻击力相同为四番，属性攻击力全部相同为五翻，精龙六翻。启动必杀轮不论攻击力直接获胜形成必杀。双方同时发动翻数大的胜。往往发动一次必杀轮就可以一局分胜负。其他达成方法在战斗中SELECT键里有详细说明。另外，如果发现对手达成必杀轮时，一定要使用SP卡破坏。此时恶魔的所业、送还、召唤兽交换、障壁魔人左（右）等封杀卡就显得很重要。同理，对手也会全力破坏我方发动必杀。这里有两种方法对之。其一就是看准对方阵中一张我方可用的卡，故意出一张杂卡造成非必杀的假象，那么对方也就不会使用SP卡破坏。最后我方利用召唤兽交换把对方的那张卡换过来形成必杀。其二就是用恶魔的所业这张超级SP卡和敌对杀相抵消，当然也得看运气了。

# 作者后记 阿俊语



因阿俊的QQ实在不堪重负。故致全国玩友：阿俊主笔过的游戏之相关问题请发到专题论坛：gba.6to23.com。感谢大家的支持，谢谢！



文/电软の召唤士：南昌 严俊




# Z.O.E 2173
T E S T A M E N T

**ZOE最大的优势就在于他的制作人。由MGS之父小岛先生为首的精英开发团体。当初的PS2版本就因为附带MGS2体验版而逐渐被玩家所认识。2001年，GBA版本制作发售。笔者斗胆说一句：如果ZOE诞生在机战之前，现在游戏界是怎样的格局很难说。截稿之前，PS2版ZOE2发售预定。**

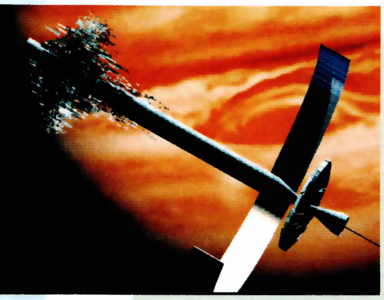
| GBA | | | |
|---|---|---|---|
| 厂商：KONAMI | | 发售日：2001.9.27 | |
| 类型：SLG | 价格：5800日元 | 其他：—— | |

## 序





20世纪初叶，人类的社会问题居然增多。诸如人口的增加、自然环境的破坏、将来石化燃料的枯竭，等等一系列危机无不令地球堪受重负。这也使得人类加强了向外星球移民的渴望。但这也是人类再度加大贫富差距的又一个开始。2045年，人类不断加大对宇宙新天地的拓展进程．地球与宇宙之间架起了空间轨道，这也标志着宇宙时代的开始。殖民星的探索计划启动。不久后，被称为人类新道具的物质被发现。有人作业LEV机体开发，在木星的卫星上发现万能矿物，在宇宙中高速移动成为可能，人类进出宇宙变为现实。在短短一百年间，有多达超过20亿的人口被移民到月球土星木星以及其他的行星上。看起来一切都很顺利，但这也是人类新问题的开始。继续留在地球上的人类和移民星人之间产生了巨大的偏见，相互歧视。另外一方面，移民对当地政府的残酷管理颇感愤怒。地球与各殖民星的关系也日益紧张。2158年，火星的反地球武装组织BIS设立。而新型LEV的秘密开发令地球本星开始了连年的动荡。2173年，装载了新一批地球移民的宇宙飞船在火星上着陆……



### 系统操作

标题画面：新游戏，读档，战斗中断档，系统调整。

话中菜单：存档，读档，机体改造，机体能力调整，机体状态栏，系统调整，次话。



## 第一话 战神の掌上

- 胜利条件：黑机体击破。
- 败北条件：克伊兹（ケイジ）机体击破。

地球火星间移民船比那鲁托三号，还有50分钟飞行就将到达火星。主角克伊兹出来帮助乘客整理行李准备下飞船。但不想被一壮汉纠缠，好在同事阿希斯帮忙才脱身。事后得到袖珍PC一台。就在飞船快要降落的时候，驾驶员突然发现一可疑的谜之飞行物在向飞船靠近。B格纳库中，神秘少女米欧娜闯了进来。但就在此时突然一阵剧烈的震动，飞船与不明飞行物相撞。飞船顶部被撕裂，动力炉和一切装置都被迫停止运行。B格纳库的舱门也被封锁，呆在这里无疑于等死。就在危急时刻，格纳库内的一LEV战机突然启动。在米欧娜的指引下，克伊兹登上了战机。

就在战机刚刚脱离后，飞船就发生了大爆炸，而且不明飞行物全速朝战机袭来。内部电脑判断其有92.24%的敌对嫌疑，只能迎击。此战就算是被敌机击破都不会GAME VOER。当然，胜利是唯一的目标。攻击时会切换到手控战斗画面，在8秒的瞄准时间内追击锁定敌机开火即可。如果击中红色的闪光点就形成会心一击，稍有点动作神经就能搞定。就在击退敌机的同时，机体突破了火星的重力圈进入了大气层，坠落在火星表面。




## 第二话 流转

- 胜利条件：装甲车脱出或敌全灭
- 败北条件：克伊兹、装甲车被击毁

当然，这次的灾难并没有夺取二人的性命。但坠落时的剧烈冲击，令身份本来就很神秘的米欧娜失去了记忆，连左右等一般的常识都遗忘了（汗）。经过机体内部电脑的精密检查，米欧娜患有一种叫做遗传性失忆症的疾病。但就此时，他们被火星上的UCM治安维持部队第三小队包围了。原来，机体在坠落的时候把火星上的重要UNSF设施破坏了，他们以破坏行动防止法为由被逮捕。另外一方面，UNSF的高层正在密谋着什么。二人被带到取调室由将校夫若扎伊审问。但幸存者竟然被误认为是击毁地球火星间移民船的原凶。就连唯一能证明克伊兹清白的火星卫星检测仪的记录也被洗去。击毁飞船，破坏UNSF设施，夺取LEV，三项罪名任何一项都令克伊兹吃罪不起。而后二人被关进独房待审。米欧娜分析，肯定是有人伪造ID混入飞船，伺机夺取黑色LEV。然后现在二人身处冤案中也定是有幕后人操作。就在此时，阿希斯及时出现帮助二人逃出独房。




二人再次登机从火星基地的左侧脱

出。一开始会遭到两台敌机的狙击，不难对付。但击毁他们后，终于被敌基地发现了。夫若扎伊会亲自带队朝二人围攻过来。N对一，实力悬殊太大，必死无疑！？危急时刻，友军三台机体出现，他们正在护送装载着幸存者的装甲车向地图最西端脱出。克伊兹只要配合好友军行动即可。装甲车不要和敌军过多纠缠，迅速向脱出点前进，或者干脆全员就地全歼敌机也行。另，装甲车可为临近机体恢复HP。

战后，UNSF特务部队的少女娜娅赶赴火星基地，任务不明。

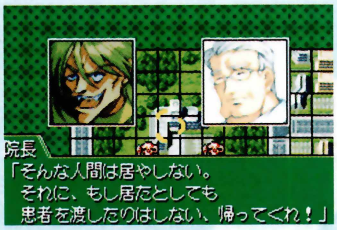
## 第三话 ノゾマレヌノゾミ

● 胜利条件：德夫斯索抵达疗养院或敌全灭
● 败北条件：克伊兹或德夫斯索被击破

克伊兹来到他脱出火星基地后的目的地：反地球同盟BIS的本部。大家总算是可以睡个好觉了。但很显然，克伊兹不敢想自己的处境是好是坏。但从大家相处的气愤上来看，不像会有什么坏事发生。从同盟首领德夫斯索的对话中可以得知，他们正在被UNSF特务组织追击。突然据最新的情报，UNSF已经袭击了疗养院。而且有一批治疗重力伤害的新药正在运往疗养院的途中。很显然UNSF此行的目的还有就是夺取新药然后高价卖出。

等大家整装赶到疗养院地带的时候，UNSF已经侵入了疗养院，而且运输车也被挟持了。此时一眼镜酷男尤克托乌及时杀出，一脚一炮把两台挟持敌机击破。而把新药及时运到疗养院的任务就交给德夫斯索了。全力为其扫清障碍，开路前进。当敌机全灭的时候，敌头目涅兹多（ネッド）驾机登场。此人张狂至极，更扬言现在住在疗养院的人都是些有罪的地球人，该死。这终于把克伊兹激怒了，我方也赶来增援。但此时德夫斯索最好走远点，万一让他逮到可不是好玩的。另外，德夫斯索机体拥有补充弹药特技。

战后院长谢别众人。大家返回到BIS本部。其实，反地球同盟并不是想象中的那样，他们只是一群为着在宇宙中生存下去的最低要求而抗争的人们。UNSF高官的腐败，对他们人权的无视，等等一切都只有逼迫他们反抗。但就在谈到关于家族话题时，失忆的米欧娜突然记起一些什么，大呼父母被大火围困，狂奔而去。看来她定有一段不为人知的过去。




## 第四话 诱い退ける剑

● 胜利条件：德夫斯索到达工场、击落涅兹多
● 败北条件：克伊兹、德夫斯索击破

BIS本部。大家决定帮助米欧娜找回自我，先是试着查找飞船登录的个人资料。但这种移民性质的秘密飞行是不用真实姓名的。难道说要查出米欧娜的真实身份就只有去地球一趟？大家更借为米欧娜恢复记忆之便，正式邀请克伊兹和阿希斯入伙。阿希斯那家伙倒是干脆，克伊兹也只能就范了（笑）。但UNSF并未就此罢休。连夜又袭击了圣病院，并嫁祸到BIS头上，而且更为重要的是，BIS的重要盟友"女神"也在那个区域。看来，必须要采取行动了。大家决定前往女神的秘密工场处。女神




也就是经常帮助BIS的一个叫做洛索的女性。

等大家赶到战场时，城市早已经被UNSF破坏。众人要抵达地图东北角的工场处与女神洛索汇合。第二回合人员才会全部到达。击破在阵的全部敌机后，迅速让德夫斯索前往工场处。否则第十回合敌人就会增援。但如果是想要练等级的话也行。当众人抵达工场时，与洛索取得联系。但此时涅兹多再次出现，开火攻击工场，欲杀女神。好在金发少女梅比尤斯驾机及时赶到重创涅兹多，为大家解了围。恼羞成怒的涅兹多又率大量机登场。注意这批无人机速度快体积小，回避率极高，最好是手动攻击之。想直接过关的话就围攻涅兹多。在涅兹多败北后，UNSF特务部队的娜娅出现把涅兹多救走。看来今后肯定是要和她交战了。

洛索随众人返回本部。德夫斯索正式把同盟新成员克伊兹介绍给洛索。同盟的机体食品以及活动资金全部由这位女神供给。原来她正是拥有巨额遗产的洛索财团的主席。接着是美女梅比尤斯的自我介绍，又引发了同盟里丝米茹和拉兹玛那对活宝的大乱斗（极搞笑）。

与此同时UNSF方面，娜娅的恋人（？）帕洛夫少佐登场。

## 第五话 届く声，遥か

● 胜利条件：拆除炸弹，击破涅兹多
● 败北条件：克伊兹击破，未拆炸弹前攻击敌机或乌希索击破。




政府日益腐败。就连从地球上过来的进口食品也增加了129点的关税率。而且据洛索秘书的最新情报，未来三年间的进口的全都是些野菜之类的非人食品。由此令物价再次暴升。这完全是践踏正常手续的强行政策。而且此时传来消息有一名狂暴男子正驾驶机体疯狂的攻击孤儿院。全员紧急出击！

等大家赶到孤儿院后，发现又是UNSF所为。涅兹多已经绑架了三个孤儿在三台机体上并装备了炸弹，以此相威胁。而且初期的胜利条件为???。看来，此时只有原地待机静观其变了。眼看着装载着孤儿的敌机步步紧逼过来。关键时刻，炸弹专家乌希索登场，负责把机体上的炸弹拆除。此时控制他分别飞赴三台敌机旁边待机拆除炸弹，切记在此之前千万不能攻击人质机。也不能攻击涅兹多的机体，他身上也有炸弹。否则GAME OVER。最速拆除方法就是先把乌希索移动到大部队旁边，引一敌机体自动靠近。另外两台就在次回合直接飞到他们中间一次性拆除两台。整个过程只需要两个回合即可。把炸弹全部拆除后就可以全力击破敌机救出孤儿了。当三个孤儿全部得救后，疯狂的涅兹多欲炸毁孤儿院。好在阿希斯驾机及时赶到拆除了孤儿院的炸弹。阴谋破产的涅兹多又率机群狂攻过来，全员迎击之。就在克伊兹驾机击破涅兹多后，他竟然启动了自爆装置，欲与克伊兹同归于尽。就在生死关头，激发了克伊兹的潜能力，全力一击送涅兹多上路。

但机体因此遭受重创，克伊兹也昏迷不醒。



## 第六话 契ソレ片翼

● 胜利条件：敌全灭
● 败北条件：克伊兹击破

敌总部，帕洛夫少佐与高层泽夫鲁斯发生激烈的争吵。看来，他是要出动了。似乎现在开发出了一种新型的机体。在政府方面，唯一正直的国连宇宙军内部监察室室长基鲁也面临着重重危机。BIS方面，受上次事件的影响，情绪低落的克伊兹竟私自驾驶战车外出。好在米欧娜及时制止了他，米欧娜的坚强令克伊兹打消了逃避现实的想法重新振作起来。而与此同时，敌袭警报响起。二人被UNSF军包围，好在大部队及时赶到把克伊兹救出。




此时孤儿院方面发来信息，表示对克伊兹奋不顾身拯救的感谢之意。但信息突然中断。敌袭？！全员转战。当赶到现场时，孤儿院已经剩下炮击后的火海。凶手正是实验新型机体的帕洛夫少佐。这就连同行的娜娅也看不下去。而冷血的帕洛夫的理由竟是把培养未来敌人的毒牙拔除。不过好在拉兹玛早已把孤儿接上战机。而卑鄙的帕洛夫竟妄想高薪把拉兹玛拉拢过去。做梦！紧接着克伊兹换乘新机体出战。全员挥师南下，决战。但帕洛夫HP降到30%就会撤退，要击破他就得注意战略了。

暗中，两个神秘人物正在密谋着什么。

## 第七话 背中合わせの交线

● 胜利条件：帕洛夫HP30%
● 败北条件：克伊兹击破




BIS，米欧娜的特制营养食品令克伊兹精神百倍，实际上是难以下咽强颜欢笑（笑）。此时前方传来消息，因不满食品增税的市民展开了示威游行，但被UNSF军队炮击镇压，死伤惨重。全员出击。

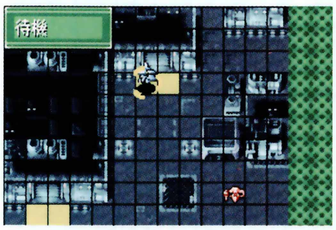
暴动现场。可笑的是就连前来镇压的治安维持部队和UNSF特务所属部队竟也发生了冲突。此时市民的愤怒气焰高涨，一市民驾驶着作业用LEV冲向UNSF部队，但瞬间被击毁。众人实在是无法忍受了，全员启动。一方面迎击敌军。一方面保护市民的作业用LEV向南方撤退。在第二回合，克伊兹的机体内部电脑会指引克伊兹前往城市东部的闪光处取得专用装备。之后的战斗只要是在城市中，一般都会有类似的闪光点，里面的道具不要错过。当所有的市民都撤退后，UNSF帕洛夫再度带队登场。他仍旧是HP降到30%就会撤退。而且他的攻击力可是超强的，近身一击2000以上攻击力。可得小心应付了。但击落他可有不少的经验值和金钱啊。

据有关情报得知，UNSF特务组织和有关集团联手行事。而且有着地球最危险男之称的人调入UNSF组织。

今后的仗将会越来越难打了。BIS为此特别派出拉兹玛等人专程前去敌基地收集相关资料。

## 第八话 暗を暗に染あて

● 胜利条件：侵入口发现
● 败北条件：敌发觉




拉兹玛顺利归来，带回来了敌方基地的机密照片。照片上清晰的显示着帕洛夫驾乘着新型的OFLEV兵器。而这张照片正是在敌方基地的秘密工厂里拍摄到的。而这种新型机体的制造材料据说是使用到极为稀少的万能金属。而当时击毁移民飞船的那台黑色机体也就正是OF新技术研究下的实验品。为了收集UNSF秘密开发禁断兵器的证据，德夫斯索决定潜入敌秘密工厂。洛索的秘书也为大家提供了敌方基地周边地区地形以及相关设施图。并再三叮嘱要留神基地里的警备LEV。最后，祝大家此行好运。

在成功潜入敌基地后，接下来就是要深入到秘密工厂中了。但这里一共有五个入口，到底哪个才是真正的秘密工厂入口呢？基地中果然有大量的警备兵。此行决不能让敌兵发现行踪，否则将GAME OVER。正确的通路应该是在东北角的闪光处。这里敌兵的可视范围是三格。小心前进吧。只要我方一台机体到达即可。机动性最高的是克伊兹和尤克托乌，随便派谁去都行。成功到达发现正确通路后，第一阶段侵入计划就完成了，全员撤退。

## 第九话 诚实

● 胜利条件：拉兹玛脱出
● 败北条件：拉兹玛或克伊兹击破。

UNSF基地，娜娅和帕洛夫激烈的争吵。娜娅认为如果再这样下去，早晚要爆发宇宙全面战争。而在帕洛夫眼里，清除异己就像清除大地的杂草一样。流血正是改革的前提。为了他的未来前程，再大的牺牲也不在乎。但他说不会忘记与娜娅的约定，但要等他的计划告一段落后再带娜娅去地球生活。闻此一席话，娜娅的心又软了。但，突然警报大作。BIS侵入被敌发觉。

初期胜利条件仍为？？？。等到第三个回合后，拉兹玛从敌基地处成功获得资料脱出。但帕洛夫和娜娅也率大军围剿BIS一行人。此时要全力掩护拉兹玛突围到达地图最下端。当第四回合时，克伊兹的机体电脑显示前方的设施下有强烈的反应炉，并且肯定有爆炸的可能性。必须让拉兹玛的机体




加快速度逃到安全区。当拉兹玛成功从地图最下端脱出时，基地也即将爆炸。在撤退之前，克伊兹急呼让娜娅逃离基地。但她还顽固的要和克伊兹决胜负。生死关头，已经没有时间多解释了。克伊兹冒着生命危险独自飞到娜娅机体旁，厉声怒喝之才让她离开。众人在爆炸前一秒脱出秘密工厂。

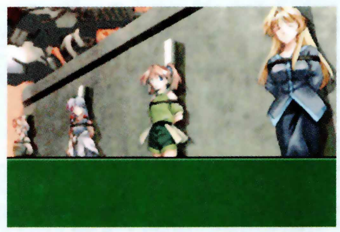
而后，克伊兹遭到了大家的训斥。大家都对他去救敌方女子而大为不解。而且此次冒险单独行动如果被敌方俘虏的话将不堪设想。不过好在此次行动算是顺利完成了，也成功得到了敌方的详细资料。

## 第十话 纯心との代价

● 胜利条件：人质救出、敌全灭
● 败北条件：克伊兹或装有人质的机体击破

战斗节节胜利，大家也有了难得的轻松时间。米欧娜等几个女生更是出门逛街买洋服了，男士们还得坚守本部（汗）。另外还要加紧对刚从敌方地基窃取的OF新型机的相关程序进行破解工作。另一方面，敌部，UNSF高层正与其合作集团进行会议。投资方的总裁拉亚索显然对UNSF在秘密工厂事件上的不利极为不满。双方为此展开了激烈的争执。BIS方面，经过众人的努力，OF内部程序初步被破解，但要彻底破解仍需要很大的进展。通过检测，OF内部的电脑登录程序中所记载的驾驶员ID竟然是一个年仅12岁的人类男性。还是个孩子？似乎电脑内还有着其暴走死亡的记录。看来在没有完全破解之前一切都是个谜。此时，前方突然传来消息，一民间企业的工厂发生了大爆炸，大量工人被UNSF的帕洛夫抓获成为人质。更扬言就在今天正午时刻对其全员进行审判。这显然是敌方的圈套，就等着BIS去钻。但又不能不去救人。而且，出去逛街的女生们也极有可能遇难。在一再请命后，洛索终于同意出击。

现场，米欧娜等人果然无一幸免，全部被俘虏。此时娜娅终于没能忍受帕洛夫的暴行。出手把4人放出。但此行立即遭到了帕洛夫的训斥。另外在他身边还缠着个叫做阿玛索的暧昧女性。此时的帕洛夫就连一同到地球生活的约定也可当即破碎，这一切令娜娅无法接受。就连泽夫鲁斯也亲自出马发号施令。但他的话竟然让失忆的米欧娜记起些什么，并开口称呼他为博士？！难道？看来事情是越来越迷离了。此时时间已到，眼看就要处刑了。关键时刻治安部队将校夫若扎伊一炮为大家赢得了时间。众人赶到现场展开救援行动。敌方不但机体很多，而且在这里安装了定时炸弹。看来情况危急。但先不要急于进攻，现在还不足以抗衡敌机。等到第三回合尤克托乌和乌希索会赶来增援。把除了夫若扎伊外全灭敌机后再去处刑台救人，飞上去待机即可。此时夫若扎伊会来救他的学生（娜娅），令人感动啊。之后帕洛夫和那个小妖精又带领4台敌机登场。现在就不用给他客气了。






## 第十一话 ダブル・ディール

● 胜利条件：守护德夫斯索十回合或敌全灭
● 败北条件：德夫斯索机体击破

BIS本部。此次众人再展开潜入行动。但就在此时，UNSF部队的阿玛索带领敌机袭来。看样子是来抢夺失去的OF资料的。大家必须全力保护德夫斯索的机体不被击破。成功守护之十个回合或是干脆来个敌全灭都可以。其中第六回合在我后方会有敌机增援，初期最好不要离开德夫斯索机体。

战后，拉兹玛建议不如使用LEV正规军正面突入敌基地，夺取移民飞船事件的真相证据。但显然是无理的。德夫斯索决定下一次潜入的目标是窃取移民飞船的航行记录。以进一步调查飞船失事的真相。（未完待续）




# 携带电兽2

GBA版的携带电兽分为SPEED版和POWER版，以不同的主人公来完成故事，不过剧情是大致一样的。拯救电兽世界是游戏的主题，同样也表现出了人与人之间的亲情和人与电兽的友情。另外，笔者是以POWER版为准写的攻略，供大家参考。

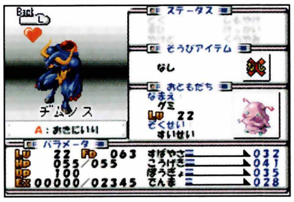
| | | |
|---|---|---|
| GBA | 厂商：SMILESOFT | 发售日：2002.4.26 |
| | 类型：RPG | 价格：5800日元 | 其他：—— |

——文/鱼骨头

## 二代的进化



操作系统变得简单，进化系统更是简化了不少，不过进化比原来更全面、更多样化。此次作品还取消了随机遇敌，大部分的敌人都可以躲过或者是砸晕。但也有美中不足的地方，电兽贴图单一，敌人太过于简单，电兽种类太少等等。但总的来说这款游戏还是可遇不可求的好游戏。



另外，战斗系统进化了不少，比如每种电兽都有一只援助的电兽，战斗时会随机出现，发动援助攻击。

最后再提醒一点，要想让电兽参战，首先是要能参战的战斗，并且要在电兽的状态彩单里点一下“A”键，出现红心，不然战斗起来可就惨了。当初笔者可是研究了半天，最后发现原来就这么简单，险些喷血而亡！（苦笑~~~~）





## 攻略启动

通过主人公キョウ（修）居住的城镇的天线树来到了电兽世界，タケダマ村就是修冒险开始的地方。




首先到村子右上和河边的那两只电兽对话，然后到右中的房间和屋子里粉色的可爱电兽对话，从这里得知这个世界的アンテナ树（天线树）都枯萎了，无法使用，必须找到アンテナ的种子（天线树的种子）才能恢复使用。找到改造屋上面的那只电兽，从它那里了解点情况。向上走，先安抚一下那只满地打转的电兽，最后再回到右上的河边，说服河边的电兽レックス加入。一切准备就绪后就可以从左上出村，接受第一次考验。

一直沿着大陆走，来到タケダマ洞窟，首先从左边的宝箱中拿到钥匙，打开右中的栅栏门取得里面的钥匙(石头后面的宝箱要等能推动石头以后才可以拿），最后打开上中的栅栏门，到里面取得第一个天线树的种子。刚要离开，身后出现了一只很酷的电兽，告诉修一些关于这个电兽世界的事情，之后就消失了。此时的修会自动回到洞窟外。




回タケダマ村，再到右中房间找那只粉色的可爱电兽对话，跟着它种下天线树的种子，这个村子的天线树又恢复到了枝繁叶茂的景象。



从タケダマ村右边出去，向右上走来到トカリ村，不过这里暂时无法进去。从对话中得知它们的项圈被抢了，而修决定帮它们夺回项圈。出村子马上向右，从第一个向上的路口上去到达トカリ森林。稍微向左下绕一下就可以看见那个人了，和他对话选择战斗，战斗后夺回项圈。

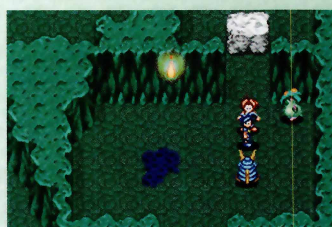



回到トカリ村，交完任务就可以自由出入了。刚进村就遇见了情敌兼宿敌的ユウ（优），优喜欢ミドリ（米达丽），而米达丽喜欢修（这就是小孩子的本质），这里不免又要打一场了。

来到村子右上，得知米达丽跑到了村子外面。出村子，来到这块地图的左上角，在这里找到了遇到危险的米达丽。救下米达丽后就可以从トカリ右上来到クフモク山路。

クフモク山路有很多山洞，山路最右上面的被两只电兽挡住了，以后要来这里的。一路绕到左下，通过チアワタ的森林到达チアワタ村。跟着电兽进入中间的房子，接受找回アンピピット的委托，完成后才会告诉修天线树的种子的位置。出来后向上，遇见了优，看来他先到了一步，并且正在找アンピピット。修跟进森林，在森林的最左上找到了他们，但アンピピット却跑了。一路追着アンピピット，直到它无路可逃，打败它就可以回村了。回到中间的房子交代一番，得知天线树的种子就在森林里。刚出房间又遇见了优，他先出发去寻找天线树的种子了。

回到森林，找到チアワタ洞窟。在里面先找到优，有钥匙的宝箱被一块巨石挡住了，而优则奋不顾身的撞了上去，巨石纹丝未动，优却受了伤。这一幕刚好被来找优的修看到了，修马上打电话给米达丽，叫她把优先接走，这时修已经来到了洞外。回到洞窟向左上走，来到木栅栏门前，打开门发现力大无穷的ヂマノス在撞木桶，难怪周围会为之震动。ヂマノス会因为修的到来而发怒，打败它后，从旁边的宝箱得到新的手机，然后就可以让ヂマノス加入了，它加入以后就可以推动巨石了。先去优受伤的地方推开巨石拿到钥匙，然后一路通过巨石的阻碍找到天线树的种子。回到村子左边种下种子，之后那只很酷的电兽又出现了，叫器一番后就离开了。



从村子下面出去，向右走一点博士就会打电话给修，叫修先回家。通过

天线树回到修居住的城镇，这里出现了3个怪人エルエス、ルソバ和バルカン，他们企图盗取实验室里的手机，但此时的箱子已经打开的了。这时博士正好回来，他们3个就匆忙逃跑了，而博士检查物品时以为他们3个盗取了箱子里的手机。博士赶到修的家里，叫修马上去追他们。当修到达天线树的时候，那3个人已经抢先一步逃之夭夭了。修回到家里，和母亲告别，之后再次返回电兽世界。

刚到电兽世界就收到了米达丽的电话，然后会回到チアワタ村。从下面出村向右走，然后向下，来到メリバロ村门口，不过这里的皇冠被盗了，所以禁止任何人出入，而优还被误认为小偷关在村子里。从优那里得知盗贼是3个人，现在应该在クフモク山路，说完优就被带了回去。来到クフモク山路的最左上，打倒看门的守卫找到他们3个，他们留下皇冠就仓皇而逃了。

来到メリバロ村，交出皇冠使这里恢复了通行，而优澄清了自己以后就又离开了。到村子中间的房间接受委托，然后到改造屋后面和那里的电兽战斗，胜利后就可以向下一个村子进发了。

通过比较复杂的道路来到キワトラ村，修和米达丽在这里竟然见到了自己的父亲。这个村子似乎没发生什么事情，没事的话就可以离开了。不过在离开以前可以和2位父亲对战一下，他们的实力很强的，不过战胜后他们会给你的手机下载新的铃声。

向下出村，来到ヒエロ洞窟，和守卫对话就可以进去了。要记得小心地上一些着色较深的地方，踩上去会掉下去。沿路走不远会得到一把钥匙，打开木栅栏门。通过第2个楼梯一路走，来到地上有很正的大洞地方，勇敢的跳下去，找到另一把钥匙。回到木栅栏门的地方，从第一个楼梯上去，又看见一个木栅栏门，用钥匙打开就可以进去了。一路找到那3个怪人，他们这会学会了反抗，竟然叫出一只电兽和修战斗，胜利后会自动出洞，对话后学会了跳跃（“B”键）。下面将是最可怜的一件事，就是回到遇见3个怪



人的地方，从楼梯下去，来到ヘルチカ山地。

ヘルチカ山地一直向上绕，通过一条河来到ヘルチカ村。这个村子空无一人，一直向上来到天线树那里，电兽们都在这儿，原来一帮横行霸道的电兽经常来抢劫这个村子，说道这里，那帮电兽突然来了，并且还挟持了一只电兽。没办法，修只好出手了，把它们打跑后，村子暂时恢复了活力。刚才被修救的那只电兽住在左边的房间里，找他可以回复。修刚要到天线树那里调查一下，那帮可恶的家伙竟然又来了，打败它们后追出去，再打一仗，之后才发现中了它们的圈套被送进了监狱。



监狱的隔壁竟然是优，和他对话几次，决定了越狱方案。成功出来后，优又独自离去，看来修要独自走出监狱了。下楼，首先用石头压住蓝色机关，然后通过刚才的门找到一个红色机关，踩下去就可以了。后面的路也都如此，蓝色机关要巨石压，而红色机关只要踩一下就可以了。最后在一个房间里又遇见了那3个怪人，修和他




们的手下打了起来，而优则挡住了门口的追兵。胜利后，那3个人再次逃跑，而优说了两句话后也离开了。修踩下了房间里的机关打开了最后的大门，然后回到了ヘルチカ村。

刚要出村，米达丽出现，决定和修一起去下一个村子。出村来到刚才敌人设圈套的地方，继续沿路走，翻山越岭来到ビジニア村。路上如果看到被人挡着的洞窟，一定要记好位置，因为一会儿要在这些洞窟中找天线树的种子。和村子右边的房间里住的人对话，调查到了天线树的种子的位置，然后得到了通行的许可，刚才那些被人挡着的洞窟现在就都可以进去了。

在ビジニア山路好好找找，总共有4处洞窟，其中离ビジニア村最近的那个地板是浅绿色的洞窟可以较晚一点去，因为这里最后的门要另外两个洞窟的机关开。首先到地板是红色或蓝色的洞窟，无论进入哪一个，都会先接到父亲的电话，然后踩下这两个洞窟的所有机关，之后回到地板是浅绿色的洞窟，来到最后被打开的两道门里，压住两边的机关，这样地板是绿色的洞窟的门就被打开了。最后来到的宝箱前，刚要拿宝箱里的种子，优再次出现，打败他后就




可以取得天线树的种子了。得到种子后会出现选项，选第2个是直接出洞窟，而第1个，嘿嘿，自己走吧。

回ビジニア村，到村子右边找那个人报告，这时会来到ヘルチカ村，在上面种好天线树的种子，然后那个摆



酷的电兽再次出现，并且告诉修还差一个电线树的种子。剧情过后又回到了ビジニア村。

通过村子上面道路来到ウラーニ村，这里就是最后一棵天线树的所在地。到右上的房间打听天线树的种子的位置，然后准备前往海底洞窟。修刚要出村，优也到了这里，优说了两句就准备前往海底洞窟。出村后，从右边绕上去到海里，然后绕到能到达的第一个旋涡里，进入ウラーニ海底洞窟。这个洞窟没有上下层，所以比较好绕，最后到宝箱前遇见了バショウ，选择第1项和它发生战斗，不过无论选择哪项它都会加入。胜利后优赶到，不过他自认晚了一步，然后又走了。宝箱还没开，修就被送了出来，因为海底洞窟里的宝箱并不是天线树的种子，因为真正的种子已经被バショウ掉包了（不信可以回去看看，东西也不错）。

马上回ウラーニ村，当修再次进入右上的房间的时候，发现那讨厌的3个怪人也在这里，他们趁优赶到的时候逃跑了。到天线树那里种上种子，白色的电兽再次出现，恭喜修一番后就离去了。

优在村子上面的出口等修，并且决定和修比赛看谁先得到北方洞窟宝箱里的东西。出村后北上，这里有许多的地洞和树洞，道路并不复杂，一会就找到了。这时优也刚好赶到，俩人大战一场以后，修胜利了，并且得到了宝箱里的物品。然后准备回村，回去的时候比来的时候难。

通过天线树来到チアワタ村，从这里到达クフモク山路。还记得右上被电兽拦着过不去的地方吧，现在可以过去了，这里就到了ウジヂヂ山。先



上到山上，找到那3个怪人，修被撞了下去，幸亏优和他的电兽及时赶到，把修救了上来。然后从山下的洞窟开始绕，先在半山腰找到第1把钥匙，顺原路返回，一路走到山顶的洞窟，进去后用钥匙打开木栅栏门。从这个洞窟出来后，再从下面的洞窟找另一把钥匙，出来后进右边的洞窟，打开木栅栏门，绕出洞，到达山的最右侧。继续向上爬，上面的洞窟是正确的，里面没有敌人，顺着中间上去就能看见那3个怪人了。战胜他们后，酷酷的电兽又出现了，把他们传送到了山上，而自己又消失了。修回过神来看后面的宝箱，里面已经是空空如也了。米达丽打来电话告诉修キワトラ海滩对面发现了新的岛屿，而修此时已经出了ウジヂヂ了。

马上赶到キワトラ村，从下面出村就是キワトラ海滩，从右边下海找到米达丽说的那个岛屿，并且在岛屿上发现了洞窟。这个洞窟路线相当单一，几乎每个小版图只有2个口，不过确实是长的要命。最后来到电兽守卫的出口，打败它就可以从下面出去了。

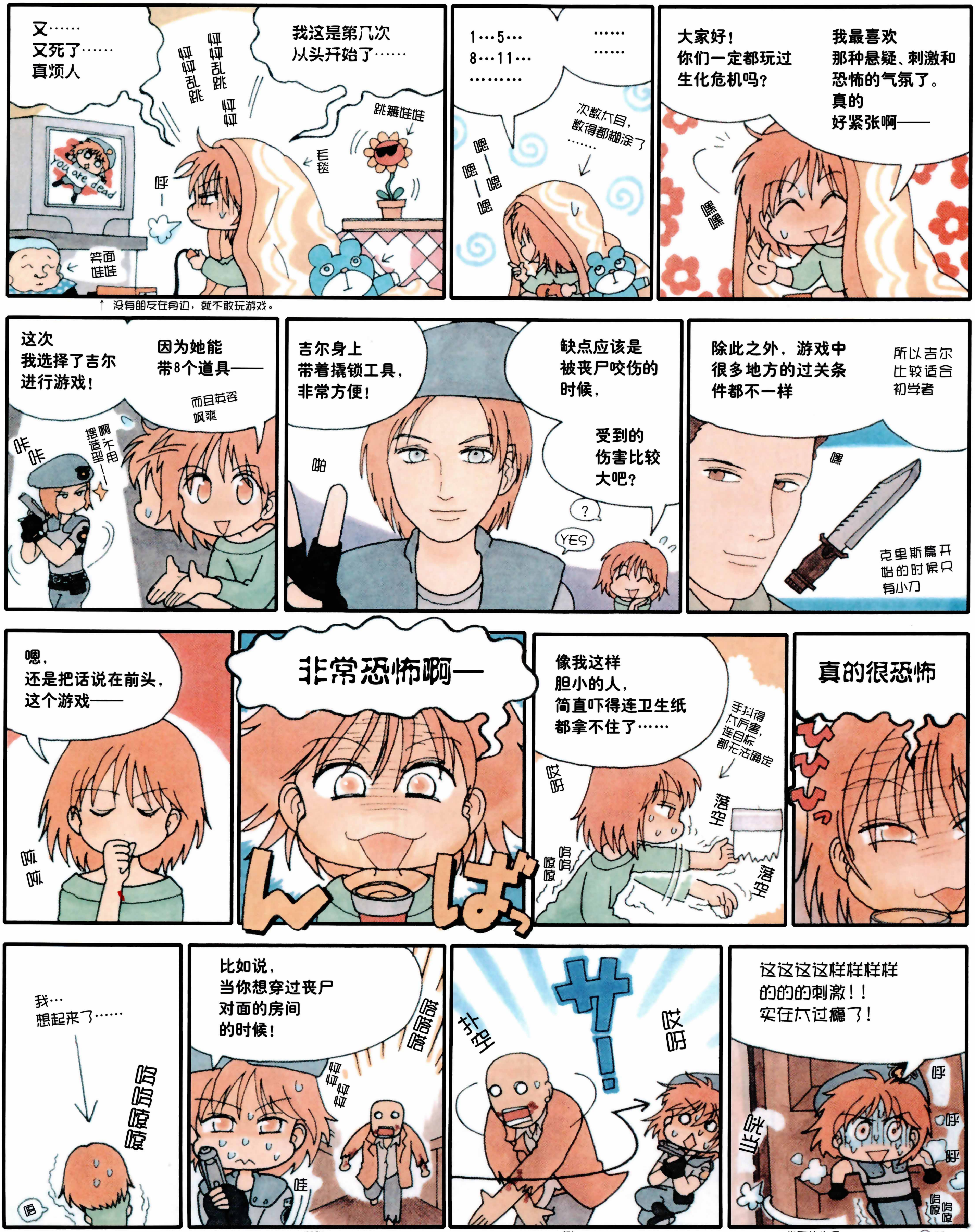
出来后向上走，发现一棵新的天线树，进入后来到一个新的洞窟。从右面的楼梯下去是正确的道路，半路在墙上发现一个大洞，进去后又遇见了那3个人，轻松解决掉他们，这回他们无处可逃了，修正好问问箱子里的东西是不是他们偷的时候，他们说并没有偷，他们到的时候箱子已经是开的了。修给博士打完电话后就放走了他们。

继续向里走。到后面发现了一个地洞，这时修的父亲赶到，为修回复了一下，鼓励了他一番，就在边上等候。修勇敢的跳了下去，等待他的竟然是那时一直耍酷的电兽ディアボロス，它是最后的电兽了，而且一切的罪魁祸首就是它，为了正义，为了ENDING，为了ディアボロス的电话号码，勇敢的战斗吧！



◆……绯茶子小姐，这个游戏虽然很恐怖，但是……？





又……
又死了……
真烦人
怦怦乱跳
怦怦乱跳 怦怦
我这是第几次
从头开始了……
呼—
毛毯
跳舞娃娃
笑面娃娃
You are dead
1…5…
8…11…
………
……
……
次数太多，
数得都糊涂了……
嗯—嗯—嗯—嗯
大家好！
你们一定都玩过
生化危机吗？
我最喜欢
那种悬疑、刺激和
恐怖的气氛了。
真的
好紧张啊——
嘿嘿
↑ 没有朋友在身边，就不敢玩游戏。
这次
我选择了吉尔
进行游戏！
因为她能
带8个道具——
而且英姿
飒爽
咔咔
摆造型啊不用——
吉尔身上
带着撬锁工具，
非常方便！
啪
缺点应该是
被丧尸咬伤的
时候，
受到的
伤害比较
大吧？
？
YES
除此之外，游戏中
很多地方的过关条
件都不一样
所以吉尔
比较适合
初学者
嘿
克里斯篇开
始的时候只
有小刀
嗯，
还是把话说在前头，
这个游戏——
咳咳
非常恐怖啊—
んばっ
像我这样
胆小的人，
简直吓得连卫生纸
都拿不住了……
手抖得
太厉害，
连目标
都无法确定
哎呀
落空
落空
呜呜
嘤嘤
真的很恐怖
我…
想起来了……
呜呜呜
嘤嘤嘤
呜
比如说，
当你想穿过丧尸
对面的房间
的时候！
咚咚咚
怦怦
哇
紧张
扑空
サ
哎呀
唰
这这这这样样样样
的的的的刺激！！
实在太过瘾了！
咣当
呼
呼
呼
呜呜嘤嘤
终于放心了……
呼



探险探险
探险探险探险探险
探——险
我…我胆子小，所以不唱歌就不敢往前走！
大家怎么样？
咚咚
闪光
打火机！
LIGHTER OF LIGHTER
发现！
太棒了!!
接下来，只要找到那个东西，就能烧死丧尸了!!
嘿！
嗯？可是东西太多了……
正在收拾东西
已经有八个道具了
早…早知道会这样，我要是好好整理一下东西就好了!!
…
咣当！
吱吱
真让人兴奋呀
嘿嘿嘿
啊，这里大概是解谜的地方吧！
斗志昂扬
道具已经整理过了。
我最喜欢解谜了，而且解谜的时候不会出现丧尸。
嗖
咦？怎么又回来了？？
呼
呆呆呆…
失败。
哼
呼
又失败了。
咕啦！
终于成功了!!
太好了！只剩一个面具了！
呼
八——……
我还想再多解点谜题。
失落……
其实我主要是不想出去!!我已经被丧尸尝过好几次滋味了!!
DANGER
我非常胆小，如果开门的时候门上着锁，
我反而会松一口气!!
我不想出去——我不想出去——
可是，如果不从房间出去，游戏就无法继续！
东张西望

◆所以，我的房间里到处都是布娃娃……




↑布娃娃又增加了。

# 龙哥热线

## 买正版就是走康庄大道——本栏目主持人是XTT13★41




今期最高评价应是PS2的完美直读，真牛X，天语服了。我们都希望大家养成购买正版的习惯，因为正版可以让你加倍珍惜游戏。但前一段据闻是SONY查抄了京沪两大城市的游戏专卖店，直至今天排版时，是否风头已过，尚不清楚。先是任天堂，后是索尼，对中国大陆展开的行动简单说就是“不许你卖未经我授权的主机和正版游戏软件”。

可天语觉得还是有点问题在里面。一是SONY没搞清雷声和雨点的关系，二是他低估了直读商和游戏备份商的道行。索尼这么一闹，只能加速直读的普及。天语现在甚至从日本往国内带正版游戏，索尼不能再这样胁迫我们下去了！

否则我们起义，倒霉的不过是索尼和任天堂而已……



k&6@NsHy*$MPv@E
第501机动对战车中队
Project Dragoon鬥戰勝13

GUNGRIFFON
THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

● 我是一个GBA用户，买时为了保护屏幕，就买了一个保护膜，后来发现巨伤眼睛，就揭开丢了，但是机子屏幕周围一圈全是胶，擦也擦不掉，用手擦，越擦越脏，玩时看的太不舒服了，希望你能帮我解决这个问题，我会感激不尽的，谢谢。我的邮箱是 guowenqi8848@yahoo.com.cn，QQ号是172738649。一定要帮我。

我说什么，大家也不信，这回好了。反正我们是坚决反对在GBA屏幕上做手脚的，你这种情况我想也不是一个人出现了，不要说花几块钱买的所谓“贴膜”，就是原装的，天语也极不看好。因为这个东西根本就没有任何意义。

GBA屏幕是不需要保护的。天语根本不拿GBA屏幕当回事，也就没有了这些麻烦。就像PS2的光头，你不要太在意它，你在意，它该坏也得坏，并不是说你在意它就不坏了。用AR2的时代，我们就推荐AR2，直读完美了，我们可以很方便的在店里换装IC——推荐直读时我们决不推荐AR2！！！

同理，主机该拿到店里去修，就一定不要自己乱来。后面可能还会有例子，大家一看就知道了。

● 我买PS2近一个月了，不知为何现在出仓时会出现很大响声（有时没有，有时很小）不影响读盘，进仓时无异常。我的机子是加完美直读那种，竖着玩没事请解答。谢谢龙哥！

PS2的设计蹩脚，出仓响只能说是非常正常的一个“毛病”。其实那里面有油脂，但时间一长总还是会响。都这德行，你莫在意。




● 龙歌，您好！现在小弟有一台GBA出了问题，就是开机时发出嗡嗡声，带上耳机更大了，不知是何原因，请龙歌给予解答并告诉小弟解决方法啊～谢谢了！另：我想买一台主机，因为RMB有限，要PS好还是DC好，哪个上面的经典游戏比较多？

嗡嗡声是绝对不应该出现的，最近总是有复杂的个例，很难分析清，反正我的GBA没事。“RMB有限，无法选择买哪一台主机好，而且不知道哪个经典游戏多”，所以我的建议是你不要买什么主机，而去买一个“EZ FLASH”烧录卡，这个玩意最有意思。GBA上的经典游戏最多，不买烧录卡的话亏大了。真的，有关烧录卡的话题还远远没有结束。

● 小弟前几个月搜肠刮肚赚铁650T购入GBA橙色一台，用了数月后发现问题若干煞是苦恼。特向你请教请回复。谢！

1：我的GBA在用外接电源时有＂嗡嗡＂声很大，我以为是变压器电容过小，但是我在用两节南孚电池时还是有“嗡嗡”声，这是怎么回事？

2：在购机时BOSS说是日产的，机后的铭牌也是MADE IN JAPAN，可本人拆机后发现32位的芯片上的JAPAN被一红笔划去，可见芯片不是日产的对吗？那机子也就不是原装的是不是？

我的GBA无论是用20元的破电源还是金霸王电池都没有“嗡嗡”声。GBA最好买日产。

## 终究有一天你会明白我·续

我要去前线了，刚刚接到军部（《电软》）首脑（XTT）的密令。

＞战场地点：Game Arts之《GGB》（PS2版《武装雄狮激战篇》）＞作战目的：不求完胜，只需一试……（说白了就是不必活着回来，去了就成）＞武器装备：XTT提供之完全金手指（就是没“机体血无限”，汗……）＞任务时间：2002年暑假……（偶的暑假～555……）

本人的困难所在：

1：无PS2，先要和BOSS借。（缺铁……）

2：GGB通关已经不指望了（难？哭……）

3：有关HU的游戏文章都是违“大势”的言论（汗……）

4：自己也不知能否从GGB战场活着回来……

经过前期摸索，转眼又是三天的地狱GREECE鏖战……

战斗几乎没有什么进展，难道底力已经完全耗尽？HELL难度下还是无法挺过最后的黑色三分钟。

即便是一样的任务，每次作战都令人窒息。精神200%集中——HM3已是不停顿、无间隙的“索敌＞攻击＞闪避＞援护＞补给……”虽是个人极限，但我还是想做得更快、更好、更究极……

第10次再战！

见到僚机被轰的直蹦，自己又被3辆坦克纠缠，个中滋味难以言表！面对敌一波又波的的攻势，一个闪念，半个迟疑，自己就在莫名中报销……

第100次再战！

战斗到死为止！这是《GGB》的信念！在任务中，我只是一个基本的作战单位。若不能完成任务，就要死在战场上！战场情况瞬息万变，战术打法千差万别，但是技术——掌握在自己手中！拥有好的技术就是拥有了掌握自己生存的主动权（装备免谈，天师的13式无装备优势可言！）

精神的极度压抑、恐惧，那种求生不能，求死一瞬的感觉，已将我的心理防线击了个粉碎！肾上腺激素分泌量加大，心跳加强加快，心输出量增加，血压升高，呼吸加快……作战地点虽然是37度的高温，但我却感到异样的寒冷。战场是残酷的，消灭敌人是为了自己的生存。

……第无数次再战……

作战开始……敌北东方（NE）侵入……敌目标确认……交战中……03号僚机移动不能……援护请求！援护请求！……03号被击毁……自机红屏WARNNING态……ALL SYSTEMS BROKEN DOWN……

呜呼！死生，昼夜事也，死则死矣，而境界危恶，层见错出，非人世所堪。痛定思痛，痛何足哉！

以上，见习机师：世嘉续梦人（菜鸟）

菜鸟之《GGB》战地报告 无限延期中……

● 龙哥!你好呀:

第一次寄信,幸会呀!问几个问题——

1.马里奥赛车把所有赛道都得到第一后，开机画面的云彩变黄了,这是为什么?(原来是蓝天白云,现在是夕阳西下了???)难道有什么隐藏东东(除了那个满100金币有隐藏赛道,那个我知道了),望龙哥指点迷津。

2.街霸zero3up的画面真的那么棒么?让人不敢相信是gba上的游戏?

3.最近有什么gba的游戏值得一玩?

4.gba老是自动断电,确和电源有关!我换了N多电源,有一半不能用!(都是30元一个的"正版"电源)这gba怎么那么脆弱呀?(北京 小贝)

1、这我哪儿知道!任天堂的游戏爆机一遍主题画面都有变化。N64版也是这样! 2、棒什么棒? GBA玩得了街霸3么? 用四个键我看玄。 3、钻地A啊!? 4、你看看下图我的电源，20块钱的，用起来什么事儿都没有，反正我买它时就知道它根本没法当电池用，所以我只是把它当做电源，在家里面玩。一切都跟GBA无关，明明是你在搞鬼，GBA咋了?




● 天师：你好～

今天刚将世嘉拉力2的所有隐藏车取的，难度之大令我惊叹，看到贵刊每期都有梦美的消息，令人妒忌，个人感觉李翊丰、阿新他们有令国人骄傲的成绩，一半的功劳在于电软的宣传。而拉力呢？操纵感，赛道之难绝不逊色于梦美（李翊丰也这么说），而贵刊却几乎都不提，算了， 现在只希望能将我的QQ 46394410 登出来，全国世嘉拉力迷们应该团结起来，为早日向梦美宣战做准备～（笑）

（福建福清：言诗の小生）

另外附上所有隐藏车及隐藏赛道的取得方法～ 隐藏车名 必要条件

1：seicento 要在 ARCADE 模式中取得前8名
2：sabaru impreza 555 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第1站的第一名
3：lancer evolution iv 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第2站的第一名
4：celica gt－four st185 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第3站的第一名
5：lancer 3 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第4站的第一名
6：renult maxi megane 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第5站的第一名
7：lancer delta integrale16v 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第6站的第一名
8：131 abarth rally 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第7站的第一名
9：205 turbo 16 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第8站的第一名
10：alpline renault 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第9站的第一名
super s.s 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第10站的第一名
11:lancia 037 rally 要在 super s.s 中取得第一名




● 龙哥：我的PS2（美版30001）是5月份买的，两个月后AR2引导金手指坏了，BOSS说还是换一个“美赛亚”直读好，我一咬牙花了700“铁”改了一个直读，到目前还没什么异常情况，引导成功率100%，但是有很多CD音乐碟片读不出来，不知何故（用PS读的很顺畅）？BOSS讲改过机后可以兼容全区DVD，但是我的机子只能读2区和全区（标有ALL的碟片）DVD碟片，何故？还有能否刊登《横行霸道3》的攻略，这是一款自由度很高很血腥的游戏，我喜欢！世嘉出的《育成足球2002》也是一款不错的游戏，总体感觉比SS的《育成足球2》难！我的球队在初期是连战连败，球员们纷纷要求转会，我的资金也严重不足，我已经快不行了，教我赚钱秘诀，怎样才能让我的球队战无不胜？！

龙：听CD应该没任何问题。但是完美直读无法玩PS了。GTA3我看很一般，没有制作攻略的必要。而育成足球如果你实在不行，可以考虑用“金手指”来改嘛。

● 龙哥：我有个十万火急的问题要请教：前些日我叫在英国留学的同学帮我带回一原装PS－ONE液晶屏，耗铁 1350（含关税），但没想到它竟是PAL制式的，试过所有版本的PS－ONE（包括欧版），出来的图像都是一样：有色彩但不断上下跳，无法游戏！我的天啊，这些钱难道就打水漂了吗，现在我真的欲哭无泪了，痛苦啊！请龙哥一定要想个法子救救我！（广西大学 佳锋）

这封信我用邮件回过了。登出来的目的是想让大家在行动之前三思，无论买什么东西，一定要想清楚，看看到底有没有意义、有没有用。不要想得挺美，买了东西却用不了，那样一来堵心的肯定是您而不是我。因此奉劝大家三思而行。

## 我们玩俄罗斯方块儿的达人

天师好：

嗯，昨天把俄罗斯方块上的死亡模式爆机了。并不类似于电新上所说的“全世界没有几个人可以爆机”的说法。因为我昨天就达成了两次，我的一个朋友更厉害，几乎可以次次成功。

当初第一次看到那家伙玩，觉得果然很可怕。后来仔细地琢磨，其实还是不难的。因为我和那个朋友本身都有玩文曲星的9层9速17种图形漂移的功夫。所以当然想试一试，没想到真的成功了。

当让挑战这个难度需要当时的精神高度集中，但不是说要高度紧张，因为在那几分钟里不能有一点的闪失。还有就是一定要有坚持下去的的决心。这个模式是以下落的图形达到999就算爆机，而不是计分制，所以如果有很小的错误，那就不要着急一点一点的补救，因为确实也没有必要，总之就是心态很重要。

我们的最快的时间是7分43秒。时间比那位电新上的达人慢了很多，主要就是利用了程序的一个小BUG。就是说当方块落到最底下的时候，狂按左右键，方块就可以滑动而不固定。有了这个就可以在精力实在不成的时候缓一下。但是如果是新手，这个很可能会使不好，多试试就会习惯。

当然和那个家伙还不能比。现在我们正在冲击时间的记录。争取比他快是我们的目标。

天语：和日本人比试游戏水平的高低，我想是很有意思的一件事。

**找朋友**

自从街机上火爆了跳舞机，我就与DDR有了不解之缘，因此我想结识各地热爱DDR的朋友，希望龙哥能把我的QQ登出来！

QQ41798965

江苏省苏州市 陈斌（街机舞王）

E－mail:dancedanceking@163.net QQ:52739207



责编/宇部

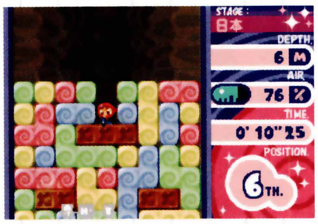
SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

# Game bar

## 游戏点评

## GBA 钻地小子A

**厂商：NAMCO　类型：ACT　媒体：卡带**




笔者第一次结识钻地小子还是在GBC时代。当时在其N年难得一遇的纯游戏性下获得超感动。GBA发售时，钻地2竟然成为了笔者最期待的游戏。时隔一年，钻地最新作A登场。初玩，再次被感动。因为，本作是GBA史上第一款拥有主题曲（真人演唱）的游戏。

本作在冒险中引入了各种要素。比如商店和道具的使用就是系列进化之一了。各种辅助道具成为冒险中遇难时的救命草，再也不用闷头傻钻了。此次虽说可以使用道具，但难度则依然不低。能完美穿版才能称的上是ACT真-高打。而另一个新要素就是对奇异生物帕克特利亚的育成。他们刚出生叼个小奶嘴的样子给人感觉非常的卡哇伊。而且还可以和他们交谈玩耍哦（完全人语发声）。其表情动作甚是讨人喜欢啊。他们的食物则要通过去每关冒险中得到。所以说本作的给料是很丰富多彩的。前作耐玩度稍低的弊病也完全得以改善。

另外，本作的可用角色可是大为丰富了。除了前作的主角斯斯姆和其好友外，还有斯斯姆的老爸等。就连斯斯姆的爱犬普奇也有份登陆哦。最后，本作实为GBA史上最适合给MM玩的游戏之一。　——南昌 严俊

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：8 |
| 画面：8 | 创意：9 |
| 音乐：10 | 移植度：—— |
| 情节：7 | 总评价：8.5 |
| 游戏时间：NN小时 | |

## NGC 超级阳光马里奥

**厂商：任天堂　类型：ACT　媒体：8厘米DVD**




万众期待的超级大作终于如期面世了，一种消失了多年的游戏感觉又回来了！

这次的马里奥绝对是目前动作游戏的最高点，游戏的精髓——动作性比前作丰富了很多，水枪的加入使玩法更加有趣多变。每个关卡设计都给人感觉妙不可言，超乎想象。有人说本作的画面比64版强不到哪儿去，而看过实机图像的朋友应该能体会到这种说法的荒谬。丰富的场景，出众的光源，艳丽的发色以及最令人吃惊的水的刻画，构成了一个无比真实温暖的3D世界。另外此游戏的3D视点更是同类作品中的最强典范，魄力十足且体贴入微，技术实力非同反响。本人最感兴趣的是卸下水枪的迷你游戏关卡，挑战性极强。

当然本作也存在着一些不尽人意的地方，例如情节过于自由，显得有些松散……但这些比起它给我们带来的惊喜和震撼根本就算不了什么。反复的游玩，无尽的探索，这种快乐还是任天堂带给我们的最纯粹。　——辽宁 顾炎

| | |
|---|---|
| 角色：9 | 操作性：10 |
| 画面：9.5 | 创意：10 |
| 音乐：9.5 | 移植度：—— |
| 情节：8 | 总评价：9.5 |
| 游戏时间：无法计算 | |

## PS2 机动战士高达战记

**厂商：BANDAI　类型：ACT　媒体：DVD-ROM**



不知万岱近年来是经验积累多了还是人类潜能被逐渐发挥，总之眼镜公司以高达类为题材的动作游戏制作的越来越出色了……

本作的画面无疑是以往的作品中最出色的，天气的变化；机体的金属质感等等，都已经达到了更高的程度，但相比之下本作中战斗时通信的语音虽然增加了战斗的临场效果，但来去都是那几种对白则略显淡薄了。音效方面也表现平平，几乎仍是前作中的程度--不过收录了不少原作中的经典BGM。

故事的设定延续了以往作品的风格——以一名普通机师的眼光来展现整场战争，也许是NT不大好表现的缘故吧。另外就是本作任务的设定，联邦军的“豚鼠”及吉翁军的“MS特务游击队”所执行的任务几乎都是相对的，虽然安排的巧妙但也不免有偷懒的嫌疑……

本作中最值得称道的还是操纵感，各种攻击、回避机动动作的运用成了战斗时的首要手段，同时也为游戏增色不少，一味硬拼的玩家可要下下苦功夫了。机体的性能表现也可说是淋漓尽致，〔ZOCK〕的沉重、〔GP01〕的轻巧、还有〔旧扎古〕那垃圾一般的性能…参りました…　——北京 星川明人

| | |
|---|---|
| 角色：8.5 | 操作性：10 |
| 画面：10 | 创意：10 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：9.5 |
| 游戏时间：目前2小时 | |



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

## GBA 黑色细胞ZERO

**厂商：NEC　类型：SLG　媒体：卡带**




NEC与小厂合作的黑色细胞最新作。前几作销量累计达到35万套，就这种几乎不为人知的非主流游戏来说，也应该是不错了。游戏类型方面近似于战棋史上的颠峰巨作皇家骑士团。虽然本作的世界观远不如皇家那么厚重，名气更是不及。但也绝对没有辜负为之等待延期一个月的GBA机主们。甚至可以说是惊喜。

在黑色细胞的世界里有三个种族。白翼的天使、黑翼的恶魔以及人类。这原本是俗不可耐的正邪关系。但出乎意料的是正恰恰相反。天使相当于政府暴政军，恶魔则是起义军。主人公则是一个普通的人类，而且可以选择拥有白翼或是黑翼。这是新意之一。本作的系统方面也有自身原创的特点。人员被击倒后并不会退出战场，及时回复HP还能复活。如果躺在地上再补上一枪才会彻底没戏。也没有像火炎纹章那样人死不能复生的BT设定。这是新意之二。再有，本作的魔法无论是攻击型还是回复型都是不分敌我的。也就是说如果我方人员站在攻击范围内照打，反之回复也是一样。这是新意之三。战后所得到的经验值可以选择自由分配到各项能力。大大的增加了培养个性角色的自由度。这是新意之四。

值得一提的是，本作战斗场景异常的精美华丽。不夸张的说就这方面已经超出了皇家和火炎。另外魔法攻击也很有看头。要说本作唯一的缺陷就是敌AI运算速度偏慢。但本作也实为今秋强烈推荐之佳品。

——南昌　严俊

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：6 |
| 画面：9 | 创意：　8 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：8 |
| 游戏时间：穿版 | |

## PS2 基连的野望～吉翁独立战争记～

**厂商：BANDAI　类型：SLG　媒体：DVD-ROM**




与前作一样，把U.C.0079年“一年战争”宏伟地表现了出来。玩家可扮演连邦或吉翁任何一方（不过初期强制使用吉翁军）。各位熟悉“一年战争史”的朋友们完全可以按照原作剧情来进行游戏，不过那些喜欢“恶搞”的玩家也可一反历史。另外，游戏中还加入了0080与08MS等作品，使剧情更加丰满。

系统与前作有了较大区别。采用了消耗点数型的指令选择系统，这就避免了玩家在资源巨大情况下疯狂开发、生产（笑）。指令的选择也更加细化，可进行更细微的调整。战斗时更可选择带有各种效果的“模糊指令”让电脑帮你搞定，不过如你想亲自“指挥”的话军团长则会“忠诚-3”，但我想这不会阻止玩家与敌人“周旋”的。稍微不足的战斗时选择“反击”或“防御”时我军资料是不会显示出来的，这在一定程度上影响了战略的使用。

战斗画面给人的第一感觉就是惊讶——已经进化成这样了！但时间一长便发现有很大的不足，同种MS的动作竟这么整齐——完全一样！？也太机械了吧？（众人：废话！它们本来就是机械！）此方面BANDAI应向光荣的《决战》学习学习。不过播动画时够清晰。

另外本作给人最大的感觉是“还是这么难呀！”（笑）。对于我等玩惯《机战》的SLG菜鸟来说，简直就是噩梦！那些刚接触此系列的玩家可要做好充分的思想准备哦！（笑）

——南昌　藤崎文也

| | |
|---|---|
| 角色：10 | 操作性：9.5 |
| 画面：8 | 创意：　7 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：8.6 |
| 游戏时间：不明 | |

## GBA 棋魂(ヒカルのご)

**厂商：KONAMI　类型：TAB　媒体：卡带**




费了好大的劲儿才弄到手，还是往北京打了N个长途的结果。我是一名业余围棋爱好者，碍于客观因素，“清风”网站只能偶尔登陆。中国虽说是围棋的故乡，但感兴趣的人却越来越少。棋魂的推出真是好事一件，可以随时体会纹枰对战的乐趣。

图形界面很亲切，易于上手，十九路棋盘看上去清晰得很。AI的实力也不容小觑，有时不由得会产生“很厉害呀”的想法。如果你能把上级者的100道题都做对的话，那么，估计你应该能达到业余段位的水平；即使你对围棋一窍不通的话也不要紧，这款游戏不仅有初级者设定，还可以下让子棋、指导棋，佐助（高高手）还会给你讲解围棋的基本常识。

值得一提的是它的汉字显示，正楷，空间点阵用得不大，看起来却相当清晰。希望各位大虾在汉化GBA游戏时能借鉴一下。（暗自窃笑）在制作群中赫然发现日本棋院一七段，不禁感叹JP的STAFF够专业。另外，《棋魂》漫画的作者小畑健可是和月伸宏（代表作《浪客剑心》）的师匠，功力深厚。2代预计8月推出。

唉，中国的围棋，不但“恐韩”，而且“恐日”。所以，所以，大家去玩棋魂吧！

——吉林长春　高璐璐

| | |
|---|---|
| 角色：9 | 操作性：9 |
| 画面：9 | 创意：　7 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：6 | 总评价：8 |
| 游戏时间：≥50小时 | |

## GBA 洛克人EXE2

**厂商：CAPCOM　类型：ARPG　媒体：卡带**




随着前作给大家留下的好印象，此作也在众高手面前杀出一条血路，卖出30几万套的好成绩。

我是一个“洛克人系列”的忠实FAN，所以在一代就产生了大多数人都有的疑问，ACT转RPG，能接受吗？但事实告诉我们多虑了。她将ACT与RPG有机结合在一起但并非A·RPG，只是将她ACT部分“出现在应该出现的地方”：战斗。而她却与“圣剑”不同，靠的是敏捷的反应和精妙的战术而非搓招，所以显得与解谜部分同样费脑（显出的智慧还要多？），并且每场战斗都不一样，并不会感到厌烦。

剧情部分非常吸引人，除主线外的支线（依赖揭示板），我觉得更能体现出网络世界的友情与善恶，虽然攻略并未登出它们的解决方法，但它们存在着起着绿叶的作用：不但增加了游戏时间还将游戏更加充实。

还有一个不得不提的就是精髓部分：“芯片”系统。这个类似“口袋”的卡片系统，可以说支配着整个战斗，没有它们，光靠爆击枪是不够的；每种卡片的特效都很显著，似乎没有用不着的卡片？虽然如此，但有卡片还是想使也使不着（笑），这时，连线交换就厉害了，有些卡必须通过联线才会取得。最关键的，使卡习惯还将左右你的变身方向。唉！快成卡片游戏了（笑）！虽然变身很新颖，但个人认为意义不大。

——辽宁　邓尧

| | |
|---|---|
| 角色：10 | 操作性：10 |
| 画面：9 | 创意：　10 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：9.5 |
| 游戏时间：除了S/L外35小时 | |

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

# 无聊的二重唱

## ——MM与XTT的疯狂乱弹



风林：这样的谈话形式咱们已经进行好几期，不知道会不会令人觉得反感？

天师：当然令人反感(笑)！但有些话还是要说，“不吐不快”嘛——我相信很多读者都会进一步思考我们的话题。

风林：不过有时候要想一个好的话题开聊还真不是一件容易的事情，比如这次，好像就没什么可说的？笑……

天师：是啊，我最近想买台PS2，要那种“洋”版半透蓝的，我现在已经有分量线和记忆卡以及手柄，还有GGB，机器入手后再买台厦华75HZ逐行平面电视，我想自己会很高兴。而且听说VF4E要给家用机移植了，虽然PS2性能一般，但给它做反正我不吃亏啊(笑)！我不像你，你NGC的游戏也很多了，甚至对XBOX大作也跃跃欲试，我想可能PS2更适合我一点。对了，你最近玩什么呢？“阳光玛莉”多少颗SUNSHINE了？

风林：其实在上期结稿的时候120的大任就已经完成了，不过速度上算不上快，所以就没再提这事了。最近对XBOX和GC投入了很大心力，时间也基本花在这两部主机上，一来是PS2年内没有什么令我提得起精神的作品（RPG？算了，MUMU真的没有时间来打啊……唯一要买的就是“钟楼3”），二来是越是二线的主机越容易诞生出色的游戏。比如CT3？

天师：好话！阳光玛莉带给我的感动还真不小呢！NGC得到了三上的支持，一定有其道理。我也觉得个性化的游戏多一点好，但PS2游戏恰恰缺乏“个性”。其实我也想买GC，然后是XBOX，但是铁啊——你在哪里(笑)？还有，最近有一种叫“NH”的通用型PS2直读比较火，硬是把PS2全部给破解了，而XBOX更是早就有了所谓“完美”直读。预想中2100多元的PS2会燎原，但天知道会不会又像当年PS普及那样假货横行，可能XBOX会好一点吧！不过我可不会加直读唷！

风林：坚持正版路线的天师，我要树为榜样（笑）！PS2目前在国内的普及势头其实已经算是蛮迅速了，现在进游戏店中大部分都是买PS2游戏的玩家。不能说像当年PS普及的速度一样快，但应该不逊，毕竟现在国民的生活水平也提高了嘛。另外，现在很多有了PS2的玩家都在准备购买第二部主机了。这些现象都充分说明了国内玩家对新主机、正版的接受速度正在加快。不过，游戏机多了，还要有游戏支持，希望大家还是不要过于盲目，对游戏，也要认真负责。

天师：哪里哪里！对于至爱的游戏一定要买正版的，莎木现在在日本才100日元，我花了550元买的，但我决不后悔(汗)。VF4出新作我还买摇杆呢！像你刚才说的疯的3，在1代模式下都能得到S级评价，8千来分儿，够可以的了(笑)，要是买盗版，可能你就不会每天早晨一起床就先“疯的”一把。说到这个，我觉得许多美式风格或是美版的游戏倒也颇值得一试，日本那种RPG大炒作时代我想已经过去了，最能“糟”钱的史氏被收购后，我看她倒老实了许多。如今的好游戏比较分散，各机种都有顶级作品，眼界确实不能太狭小。



风林：眼界若要宽的话，就要多掏钱才行啊。现在各主机的竞争非常激烈，即便是销量不尽如人意的XBOX也照样可以数出不少值得打的游戏，所以作为玩家而言，最好的做法就是专一些吧？（笑）说起CT3，现在每天都是5：50起床开打，每天的游戏晨练一直都坚持着，虽然很多人表示不解。

天师：哈哈哈哈，我看未必吧(爆笑)！？为一个游戏买主机的人不是没有，以PS2为“唯一”的也不是很多，起码我接触到的朋友，都是两三台主机的。无论如何，玩游戏自己一定要开心，玩游戏是私事，与别人关系不大。除非你想提高自己的技术而去学习交流——听说，还有为铁骑而连控制器的“专用桌子”一起买的强人？（笑）

风林：是啊，不过玩铁骑的话还真得配个合适的桌子才行啊，相当于在家里装备一套体感筐体了。现在玩游戏总要付出很大的代价，真是头疼。

天师：玩游戏一要花钱，二还要下很大工夫、费时间费脑子，但即便如此，我们还是乐此不疲——因此也才出现这么多游戏专卖店（笑）。我真的希望国内的游戏环境能够宽松一些，否则玩家岂不是太累？

风林：从目前的条件来看，恐怕还不容易实现吧！玩家水深火热的日子恐怕还得再过一阵子。其实即使是我们这些编辑有时候也有力不从心之感啊。

天师：反正我和你风木木不同，我爱玩的游戏太少了，98%的游戏我看不上这是真的，但自己游戏实力极其有限却也不假。唯一能做的，是走“少数精锐”的路线支持正版，真的，这是我心里话。我能今日入手GGB，明日入手VF4E，就是要向D版挑战，就是要以实际行动来声援苦难的国内玩家。

风林：正说到兴头上，版面就不够了……那么下期我们将会继续这样无厘头的二重唱……



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。




# 动手之后是等待

文/铁杆合作组 吕宁

这一天终于到来了，索尼动手的一天，逃也逃不掉。

相信大家都很清楚，这种事迟早会发生，但我们从来没有认真面对过这个问题；相信大家也都不愿意看到这样的状况，一向温和有礼的索尼，终于把脸皮撕破，但这也已成为事实，无法逃避。

知道这件事的过程还历历在目。当天下午，我和朋友正走在著名的“游戏一条街”上。当时暑假尚未结束，街上本该很热闹才对，但我们走得几步，却觉后脑勺发凉。也许以通常的眼光来看，这条街一切照旧，可是——该开的店，几乎都没开，简直是死气沉沉。之后，终于从一个比较熟悉的店主那里得知了原委——索尼在中国大陆投下巨额资金，在有关部门的协同下清查PS、PS2的盗版及走私市场，再根据清查结果，决定2004年是否正式向大陆开放PS2的销售代理权。由于目前国内PS2的销售全部没有代理权，这也就意味着，中国大陆的PS2市场——假如索尼的清查成功的话——将几乎完全消失，而且2004年还未必恢复。

当时屋子里的光线挺暗，除了从飘动的门帘缝隙里透进来的一点点阳光之外，屋里的所有东西，包括人，都被昏黄的白炽灯灯光笼罩着。当然，还有面对着我的，朋友的那张带着无比惊骇的脸（我自己的表情想必也是一样的）。在这种环境中，我一下子就晕菜了——套用现下流行的，带点小资情调的“美女作家”的口吻，我崩溃了——我醒着呢么？

确实是没想到索尼会出这么一手。不是没想到它会这么做，而是没想到它会选在这个时候。如果说玩家是和尚的话，索尼就得算是几座叫得上名儿的大庙之一；不过我们这些和尚不是名正言顺地住在庙里的，而且赶也赶不走。但是又有这么一句俗语叫“跑得了和尚跑不了庙”，现在住的厢房被拆了，咱们也就成了没庙的和尚。但这庙的本主却把轰人的日子选在了做法事之前的几个月。

话虽难听，可都是事实。索尼最近和任天堂、微软的商战越来越厉害，面对两家对手在美国E3展上的气势，索尼却好似泄了气的皮球。当然，明眼人都知道，索尼此时蓄势不发，是在等待年底圣诞期间真正的“世界大战”。如果此战成功，再加上前两年PS2打下的基础，确实新世代主机霸主地位的目标就等于已经实现。如果失败，NGC和XB就还有咸鱼翻身的一线希望。而且在9月到圣诞前，NGC的大作仍然在不断推出，如果索尼阵营不能充分做好圣诞期间新软件的宣传工作，恐怕在平安夜就只能在袜子里找找圣诞老人的礼物了。

然而就在这“养兵千日”的时刻，索尼却对中国市场开了刀，也许现在这个时候还算是年末商战前相对轻松的时候吧。但是索尼面对着中国市场，却终于不得不承认：自己有点动心了。毕竟这个市场是一块基本未被开发的“处女地”，虽然上面长着不少野草。

不过这件事背后的弯弯绕，可不是那么容易就能清楚的。中国这个市场太复杂了，以通常的经营模式思维去考虑，有很多问题难以解决。按照游戏界的经典模式，硬件商要以低于成本的价格销售主机以抢占市场，然后再以收取软件商、游戏店利益的方式来获得利润；单纯贩卖主机，必然是亏本的（这也是索尼无法忍受中国市场水货的原因）。但是在中国，真的行得通吗？

索尼要想让每一台卖出去的PS2都有相应的软件利润回报。因此它一定得对游戏店的销售状况了如指掌，虽不至于像任天堂那样连进多少种软件，每种进多少份都要严格限制，但最起码的销售情况走势是要保证的。这样的话，首先它要确定目前在大陆处于待销售状态的PS2水货全部绝迹，这本身就是个浩大而艰难的工程，其困难程度定不亚于XB打开日本市场。退一步讲，即使这个清查工作胜利完成，有多少家店会因此而销声匿迹（这样的清查对于以PS2为主的游戏卖店来说，绝对是致命的）？又有多少店能存活下来？即使能够勉强支撑，又有几家能在2004年与索尼“联姻”，每年交纳几十万的权利金去卖游戏？镜花水月罢了。再退一步，就算这个销售网成功地建立起来，也难保不被任天堂、微软利用。这就如同刚开发网络游戏时的SEGA一样，为他人做嫁衣裳。

假如再发一发狠，算PS2在中国成功普及，那么钱已经先赔进去了不少，如果软件商没利益，索尼这个老大照样饿肚子。杂志上也经常说“决定主机命运的是软件”，那么就来看看软件的情况吧！像在北美一样，索尼肯定不会在中国市场推出日版主机，而是做中国版，软件也不会例外。且不说日本厂商能不能做出真正符合中国人口味的游戏，就算它们把经典RPG全部汉化，以迎合目前国内“如火如荼” 的RPG风潮，又有几个能保持日版的原味？很多游戏改做成美版欧版后便全无味道，更何况咱们国内还出过类似“天鹰战士”这样的“经典烂作”啊！如果用“天鹰战士”的原班人马再做一个什么“全中文版”樱大战（请注意，到了那时候，樱迷们只能玩到中文版樱大战3），……我不敢想象结局！

其实索尼这个公司是非常有胆量和创意的。它早在PS时代就成功地拉拢了大量以前从不玩游戏的人加入到游戏阵营之中，现在又是头一个真正用下血本进军中国市场的吃螃蟹者。像刚才那样把中国市场比作处女地的话，索尼现在正在做的，是把野草用火烧掉，再静待两年，看看是否除根；如果效果良好，再播下种子。创业者，总是可敬的。

说了这么多悲观的，还是希望它成功吧。毕竟我们这些人，是吃着“粮食”长大的啊。不过现在的我们，只有等待。

# 游戏新作情报



## GunGriffon：Devine

| PS2 | 厂商：GAME ARTS | | 发售日：2003年第一季 |
|---|---|---|---|
| | 类型：高帧FPS+战场ACT | 价格：未定 | 其他：XB版有。PC版？ |

这三张图是PC版画面。GG是FPS，此处图片不能说明任何问题。GA将游戏包给韩国厂商制成在线游戏，具体未明。但家用机版由GA亲自主理，唯希望维持足够的硬派度，并实现FPS联机。





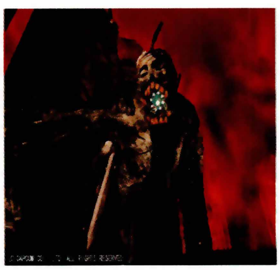


## 鬼泣2

| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：2003年1月31日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

大名鼎鼎的喧哗比酷游戏鬼泣已经出了二代。动作上比一代要丰富，MOTION更加多彩，STYLISH COMBO特意追加了双枪乱打和刀枪并用型。STYLISH的英文意思是什么，大家可以查一下字典。显然，卡普空一方面扮酷装蒜，另一方面还不忘去“恶心人”，瞧那BOSS。





## 宿命传说2

| PS2 | 厂商：NAMCO | | 发售日：2002年11月28日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

这个游戏据说相当多的玩家都“大期待”中。故事发生在前作十八年后，当年主角之子登场，并有一谜样女子“突然登场”，新冒险始动。





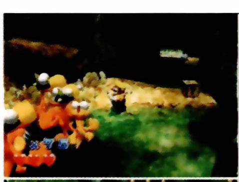

↑下雪场面还挺感人的，玩起来一定顺畅。

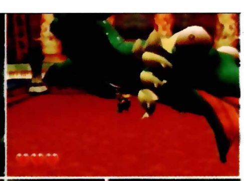
←难道这就是传说中的RPG战斗系统超级大连锁？值得注目。

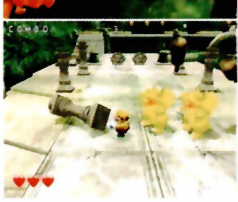
## 瓦里奥世界

| GC | 厂商：任天堂 | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：Tresure协力？ |

超有名的坏蛋角色WARIO在NGC上登场了。这次的游戏好像有财宝公司参入，不知会增加何种新鲜要素？但有一点，场景变成了全3D，瓦里奥的动作更加变化多端，这是可以肯定的。其实解谜要素应该不会被削弱，只会更强。NGC的长处是巨型BOSS和光影效果，相信会让迷友满意。





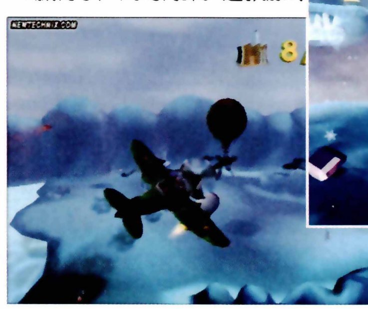




## SPYRO

| GC | 厂商：THQ | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：PS2版有 |

曾经风靡一时的动作游戏“宝贝龙”，终于在GC上登场了。就像CRASH BANDICOOT古惑狼一样，GC赢得了厂商的青睐。这款游戏也有PS2版，玩法上从图片看应该和以前没有太大区别。





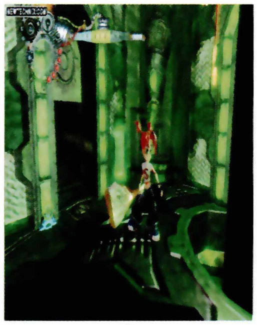
↑←极其扎实的NGC。

## MALICE

| XB | 厂商：ARGONAUT GAMES | 发售日：2002 |
|---|---|---|
| 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

这作品按说还是要给予一定关注的。玩家操纵的是一位清纯女来拯救世界，因为世界已经被解除了封印的罪恶(MALICE)之魔鬼所践踏。只是不知这种美式迷宫级ACT是否能被我们接受?





## Mission Impossible：Op.—Surma

| PS2 | 厂商：Infogrames | 发售日：今冬 |
|---|---|---|
| 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |



↑其实有很多画面都可以看出MGS的影子。

这款“不可能完成的任务：色玛行动”现在就交给你来“实现”了(笑)！因为PS2硬件实力所限，画面比较粗糙，但由于此作是美版，玩家不妨也换换口味。

## 指环王：双塔

| PS2 | 厂商：EA电子艺界 | 发售日：2002年11月5日 |
|---|---|---|
| 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：忠实原著 |

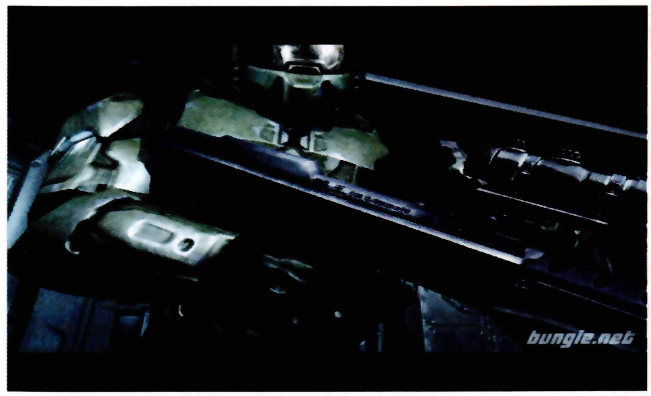
电影The Lord of The Rings，不知赚取了多少人的眼泪！天语当时是一边看一边哭的。如今电影被改成了游戏，我们这些铁杆魔戒迷一定要玩！这游戏里面包括甘道夫和阿拉贡等全部角色都要作战，尤其是射剑小帅哥儿。场面暴大，有点像三国无双。



## HALO2

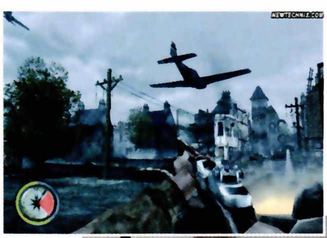
| XB | 厂商：MICROSOFT | 发售日：未定 |
|---|---|---|
| 类型：FPS | 价格：未定 | 其他：家用机最强画面 |

只说一句：下图是即时演算画面。至于想不想挑战，自己拿主意。




## 荣誉勋章

| GC | 厂商：EA电子艺界 | 发售日：未定 |
|---|---|---|
| 类型：战场ACT | 价格：未定 | 其他：XBOX版有 |





↑场景非常真实。



↑二战场面真是迫力大。劲君不要轻易尝试。



## SEGA RALLY世嘉拉力

| GBA | 厂商：SEGA ROSSO | 发售日：2002.冬 |
|---|---|---|
| 类型：TAB | 价格：5800日元 | 其他：最大四打(联机) |

前两期我们一再提到世嘉旗下专业制作赛车游戏的SEGA ROSSO公司，竟在GBA上制作了究极拉力赛车游戏——世嘉拉力！这一方面说明世嘉的战术和实力，也说明GBA很强。如果你还没有入手GBA，我想看到这里应该有想法了……




←这小画面，还带回放呢！

# YOUXIGUWAN Station 游戏古玩街 PART 10

宇部：我是本店的掌柜，欢迎各位来"淘"令人心仪的游戏精品。



## SOFTWARE 玛莉赛车64

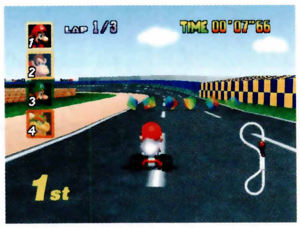
这款N64游戏发售于1996年底，至今仅在日本就已售出228万套，在全球更取得了900万套的惊人销量。我是在1997年初托人从香港SOGO买回来的，刚到手试过后不是很满意，感觉太简单有些失望。后来偶然在网上发现日本的网站上有许多本作的研究和隐藏要素，以及单机挑战时间模式的排行榜，这些内容重新激起了我对玛莉赛车64的浓厚兴趣。此后的很长一段时间里，我的这盘卡都没从N64机上拔下来。通过不断的练习和钻研，深刻体会到玛莉赛车64的独特魅力，并且在时间模式中打进了日本网站排行榜的第二名（海边赛道）。看到自己的签名和成绩登录在异国他乡的网站上，心情无比喜悦的同时更加期待续作的到来。 ——江汐

| | |
|---|---|
| 厂商 | 任天堂 |
| 类型 | 动作RAC |
| 娱乐度 | ■■■■■■ |
| 稀有指数 | ★★★★☆ |










## SOFTWARE 铁臂阿童木

| | |
|---|---|
| 厂商 | KONAMI |
| 类型 | FC游戏卡 |
| 娱乐度 | ■■■■■□ |
| 稀有指数 | ★★★★☆ |




柯那米公司出品《铁臂阿童木》（见图）是一款动作解谜游戏。总共只有8关，因为有解谜要素，还是很耐玩的。有一关居然是播一段向八音盒一样的音乐后，要你敲击5口音钟演奏出来，真想得出来。阿童木飞起来很英武，而一旦能量用完了茶水博士就会跑出来忙前忙后的修理，游戏的音乐富有童话色彩，所有这些让人通关后回味深长。 ——蒋嗣奋

## SOFTWARE 鳄鱼先生

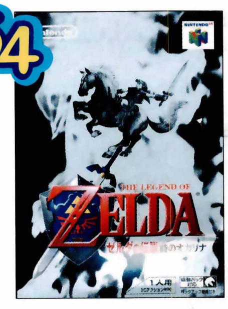



## SOFTWARE 塞尔达传说64






经典之中的经典，获得40分的评价曾经一度成为人们津津乐道的话题，它的推出，告诉了人们什么是游戏，游戏到底是什么样子，游戏的音乐效果无比的震撼，尤其是选择SURROUND音效的时侯，那强大的音场让人如同身临其境，游戏的音效可以在立体声、单声道、耳机、环绕声四种里选择。受到卡带容量的限制，游戏的人语十分的少，玩惯了PS游戏的人看着屏幕上一行行生生蹦出的小字可能会有一点不适应。游戏画面有着电影般的效果，镜头的推拉摇移的运用有着很高的专业水准，游戏结束后的ENDING画面，儿时的LINK与ZELDA公主相见的蒙太奇镜头令人感动不已，有情人终成眷属。在操纵上，更是用上了N64手柄的全部按钮，值得一提的是，PS2手柄的256阶感应早在N64手柄上就已经体现，只用摇杆，你可以控制LINK进行4种不同速率的移动，随着移动摇杆的力度不同，你可以让LINK做出各种幅度的动作。游戏本身可以存储三个记录。本游戏对应震动，借助震动，你可以发现游戏里的更多秘密。本人是在玩了模拟器费尽全身解数后才得到这盘全新的卡带的。 ——赵琳




| | |
|---|---|
| 厂商 | 任天堂 |
| 类型 | 3D动作RPG |
| 娱乐度 | ■■■■■■ |
| 稀有指数 | ★★★★☆ |

**征稿启事** 凡藏有与GAME有关的古玩的读者均可投稿至本栏目，稿件要求：详尽的文字说明和彩色照片以及联系地址。来信请寄：北京6129信箱古玩街栏目收 邮编：100061 E-mail地址：cubelead0664@sina.com

# 金版MTV 特制

## 电玩新势力第7辑B盘经典MTV全新制作

## 20首MTV曲曲经典
## 电新成名之作

限量发行
接受预订




让没买到《电新》第七期的读者

## 再无遗憾

内含鬼武者2、最终幻想Ⅷ、Ⅸ、Ⅹ、合金装备2、樱大战1.2.3、死或生2、永恒传说、异度传说等20首MTV。

**全新包装，全新全彩说明书，全新海报，封面金版专色印刷还有全新……期待……**

次世代科技发展有限公司特别制作提供

制作精美、选曲精良、倾倒无数玩家，最值得收藏的金版MTV

## 定价 6.80元

## 10月20日全国上市

邮购地址：北京6129信箱发行部　邮编：100061
电话：(010)64472177　邮资免取　邮购时请注明购“金版MTV”




ISSN 1006-5032
10>
9 771006 503000
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：8.40元